

AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 10
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
8 426239 020312 00010
Art Futura Show
SUPLEMENTO ESPECIAL
Infografía de vanguardia
INFORME
I-glasses !
Realidad Virtual para todos los públicos
REPORTAJE
Descubre los juegos estrella de los próximos meses
Kingdom O' Magic
La aventura más divertida jamás contada
HOBBY PRESS



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Paz Garnica

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Iglesias
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández
Guillermo de Cárcer

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 

sumario

Año XI - Tercera época - Número 10 - Noviembre 1995 - 595 ptas.(IVA incluido)





Editorial

Empezamos Noviembre, lo que quiere decir que la, a veces deseada, a veces temida, campaña de Navidad, se acerca a pasos agigantados.
La suposición general –y el deseo– es que las compañías lancen ahora todos esos jugosos productos que tan celosamente han estado reservándose para un momento especial. Algunos de ellos, muchos de ellos, tuvieron una importante presencia en el último ECTS, sobre el que encontraréis un largo reportaje en páginas interiores, pero, volvemos a lo de siempre, ¿realmente estarán acabados esos programas en las fechas previstas?
Quienes tienen las papeletas en su mano para llevarse el gato al agua, con un poco de habilidad, son las consolas de 32 bits. Pero no entremos en polémicas antes de tiempo. Y, sobre todo, teniendo en cuenta que, pese a que no estará a la venta hasta abril, este mes se presenta en Japón Ultra 64. ¿Será Nintendo quién, al final, dirá la última palabra?
El problema es que se está empezando a conocer que muchos de estos juegos ya se están retrasando al 96. ¿Por qué?
Mientras esperamos, y deseamos, lo mejor que se puede hacer es ir viendo mes a mes lo que ocurre, aunque a veces sea menos de lo esperado. Pero, valga como ejemplo, la portada del número que tenéis entre las manos.
«Kingdom O'Magic» es una de las revelaciones de la temporada. Un juego con el que SCi pretende reinventar la aventura gráfica o, más aún, inventar la "aventura cómica". Si tienen éxito, o no, es algo que está por ver, pero para abrir boca os ofrecemos una extensa preview sobre el mismo.
Mientras tanto, otros programas han ido llegando: «Destruction Derby», «FIFA Soccer 96», «Mechwarrior 2», etc., etc.
Pero no sólo de programas y juegos está hecho este maravilloso mundo de la informática del ocio. La prueba está en la llegada a España de las I-glasses de Virtual IO, sobre las que os damos la información más precisa disponible en este momento.
Y, por supuesto, todas las secciones habituales, repletas, como siempre, de información.
¡Ah, casi se nos olvidaba! Art Futura Show, a finales de Octubre, enseñó al respetable lo que es la auténtica vanguardia y la tecnología aplicada al arte. Y, claro, no podíamos hacer oídos sordos. Disfrutad del suplemento especial que os hemos preparado, mientras aguardamos, todos juntos, a que llegue esa maravillosa campaña de Navidad, de la que tanto se espera.
Hasta el mes que viene.

La selección de este mes ha sido especialmente cuidada, habiéndose dado, además, una curiosa circunstancia. Parece que la moda está vez discurre por los juegos de fútbol, la lucha y los coches. Así, podréis encontrar, tanto en el apartado de demos jugables, como de previews, varios ejemplos de estos géneros. Ejemplos espectaculares, brillantes, esperados... como «FIFA Soccer 96», «Primal Rage» o «Screamer». Todo un lujo de CD que esperemos creáis tan satisfactorio como nosotros. ¡Ah!, y no os olvidéis de revisar la sección de ocio, con películas tan interesantes y espectaculares como «Alerta Máxima 2» o «Juez Dredd».



Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el quinto CD-ROM de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los videos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.



Demos

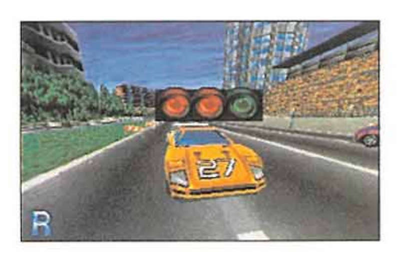
PC

FIFA 96

A la ya extensa lista de simuladores deportivos con los que Electronic Arts da vida a su sello E.A. Sports, se une ahora «Fifa 96», una superproducción de la que os ofrecemos en exclusiva esta demo jugable. En esta versión sus autores han mejorado los gráficos, utilizando vídeo real para la captura de imágenes y han desarrollado una nueva técnica, denominada "virtual stadio", con unos resultados realmente sorprendentes.

SCREAMER

Parece que por fin vamos a poder disfrutar de juegos de coches en nuestros PC's. Para que lo comprobéis, este mes incluimos la demo jugable de «Screamer», uno de los representantes de esta nueva moda que hará las delicias de los aficionados al mundo de las cuatro ruedas.



Previews

MORTAL KOMBAT 3



«Mortal Kombat» ha ocupado siempre un lugar destacado entre los incondicionales de los juegos de lucha. Sin duda, todos ellos disfrutarán con este nuevo reto que ya va por su tercera edición. Os ofrecemos esta demo jugable de «Mortal Kombat 3» en la que podréis escoger entre dos jugadores diferentes .

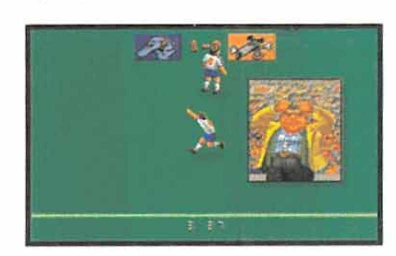
CADILLACS & DINOSAURS



¿Pensabais que los dinosaurios ya se habían extinguido? Está claro que no y aquí tenéis como prueba esta demo jugable que reproduce el estilo del cómic y la serie de televisión en la que está basado. «Cadillacs & Dinosaurs», es un arcade en el que tendréis que controlar un fantástico Cadillac, a la vez que tratáis de sortear innumerables peligros.

ACTION SOCCER

Un nuevo simulador sobre el deporte rey ha llegado a nuestra redacción. Su nombre es «Action Soccer» y después de jugar con él no hemos podido resistir la tentación de ofreceros una demo jugable con la que podréis valorar su nivel de adicción, las diferentes jugadas, efectos, pases y faltas que posee.



PRIMAL RAGE

Si sois aficionados a las máquinas recreativas, seguro que ya os habréis gastado algún dinerillo en «Primal Rage», uno de los juegos de más éxito durante este año.
El juego es básicamente un arcade de lucha, pero con el atractivo de que los sprites que controlaréis son Dinosaurios que de nuevo dominan el planeta; además os sorprenderá su tamaño y movilidad.



WETLANDS

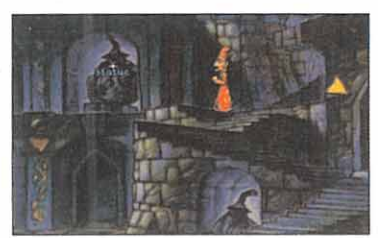
En un futuro la conquista del mundo marino ya no será una utopía, como se demuestra en «Wetlands», una mezcla de simulador y arcade en el que os pondréis a los mandos de un potente submarino, intentando escapar de una fortaleza bajo el agua. La demo que os presentamos consta de dos



partes, una mostrará diferentes animaciones y secuencias del juego, mientras que la otra es totalmente jugable.

MAC

Este mes os presentamos la demo de una mágnifica aventura gráfica. Su nombre es «DiscWorld» y está basada en el libro del mismo título creado por Terry Pratchett, en el que tomaréis el papel de un aprendiz de mago, que trata-



rá de acabar con un Dragón que esta causando el terror en la ciudad Ank-Morpork.
También hemos seleccionado otros dos juegos, la segunda parte del arcade en 3D del estilo de «Doom» y cuyo nombre es «Marathon 2» y un divertido arcade llamado «Nether-Worlds» en el que controlaréis una nave tratando de rescatar a unos prisioneros en un mundo infernal.
Esperamos que todas ellas sean de vuestro agrado y trataremos de ampliar esta sección según vayan llegando a nuestra redacción nuevos juegos para Mac.

ACTUA SOCCER

«Actua Soccer», desarrollado por Gremlin Interactive, es uno de los simuladores del deporte rey que más prometen, por lo que hemos podido ver hasta ahora. Os ofrecemos este mes una demo no jugable del mismo, en la que podréis ver la gran calidad tanto de sus gráficos como de las animaciones.





FATAL RACING

Animados por la nueva generación de simuladores de coches que comienza a tomar posiciones en el mundo de las nuevas máquinas, el Pc vive una nueva y gloriosa época de esplendor en el género. Una buena prueba de ello es «Fatal Racing» en el que controlaréis endiablados prototipos en circuitos llenos de trampas y obstáculos.
Os presentamos una preview del mismo, aunque os prometemos que en el próximo número de la revista encontraréis una grata sorpresa.

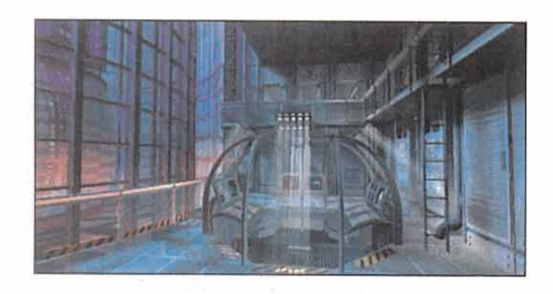






MISSION CRITICAL

«Mission Critical» es el nombre de la nueva aventura espacial creada por Lengend, en la que os transportaréis en el tiempo en medio de unos cuidados escenarios en alta resolución.
Os presentamos una demo no jugable de este juego, en la que podréis ver algunas animaciones y escenarios del mismo.



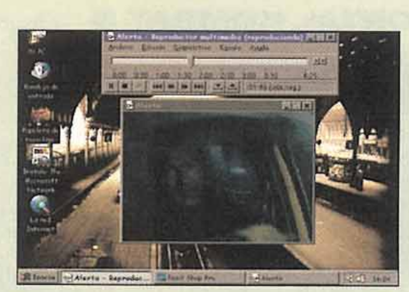
ROCKET SCIENCE 96

En este número os presentamos un vídeo con los nuevos proyectos de Rocket Science para el 96. De entre todos ellos destaca especialmente un juego de naves con una muy alta calidad en sus gráficos y una aventura gráfica cuyo nombre es "Obsidian" que promete ser de lo más entretenido.



Ocio

ALERTA MÁXIMA 2



Hace un par de años un cocinero de la marina nos sorprendió a todos cuando unos terroristas tomaron una navío de la armada americana; su nombre artístico es Steven Segal. De nuevo vuelve a la acción, pero no la de las cazuelas y sartenes, sino que tratará de evitar que un grupo de secuestradores capturen un tren y sus pasajeros. Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

HOBBYLINK 1.13



En el directorio HLINK113 del CD encontraréis la última versión del programa de conexión a nuestro centro servidor Ibertex, en el que podréis acceder a gran número de servicios entre los que se incluyen juegos por modem, actualizaciones, juegos Shareware y mensajería.

HOMICIDIO EN PRIMER GRADO



Un hombre ha sido acusado de un crimen que no ha cometido y encarcelado en la prisión más peligrosa y mejor protegida de Estados Unidos, Alcatraz, pero no esta solo; un joven abogado tratará de demostrar su inocencia y arremeter contra el sistema penitenciario americano al mismo tiempo. Este es el argumento de la película "Homicidio en Primer Grado" de la que os ofrecemos un trailer en formato AVI o de vídeo para Windows.

JUEZ DREDD



«Juez Dredd» es el nombre de la última película protagonizada por Silvester Stallone, en la que encarna el papel del conocido héroe del cómic, cuya misión es proteger la ley y juzgar a los criminales en el momento de ser capturados sin esperar a un tedioso juicio. Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

Servicio de atención al usuario

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

¡Lo bueno es ahora mejor!

En la versión 96 la simulación de fútbol **favorita del mundo** recibe un tratamiento de última generación; las versiones de 32 bits incluyen la revolucionaria tecnología Virtual Stadium™, que permite visualizar la acción desde cualquier ángulo. Tanto la versión de 32 bits como la de 16 bits muestran jugadores renderizados con Silicon Graphics y creados con la tecnología EA SPORTS™ MotionDesign™, que proporciona unos movimientos increíblemente realistas y una experiencia de juego tan intensa que el usuario no se creerá que no es real. La inclusión de 12 ligas internacionales, con más de 3.500 jugadores reales con 17 niveles diferentes de habilidad, supone que todos pueden jugar con su equipo favorito e incluso crear el mejor equipo del mundo con la opción de personalización de equipo. La jugabilidad también ha mejorado con la incorporación de voleas a media altura, pases especiales y toques suaves de desvío. Todo esto ofrece unas posibilidades de juego imposibles de alcanzar por ningún otro producto. **Ha cambiado el mismísimo juego: es FIFA 96.**



TRADUCIDO AL CASTELLANO

Disponible en **PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™, SEGA Saturn™** y **SONY PlayStation™**

Visite EA SPORTS en Web en http://www.ea.com/





Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**





LA IRRESISTIBLE ATRACCIÓN DE LOS FLIPPERS

Pro Pinball. The Web

EMPIRE
En preparación: PC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION



Hace pocas fechas recibimos la agradable visita de los representantes de Empire, para mostrarnos algunos de sus últimos proyectos, de inminente salida al mercado.
Entre ellos, destacaba sobremanera «Pro Pinball. The Web», un juego dedicado, como su nombre bien indica, al pinball.
La calidad del producto se basa, sobre todo, en su inusitado realismo. Una enorme variedad de mesas, sonidos digitalizados, y opciones de juego, forman las características principales de un programa que ofrecerá dos modalidades de resolución gráfica con un detalle brutal. En VGA, «Pro Pinball» presenta en pantalla un diseño "fijo" de las mesas, pero en SVGA, los zooms, travellings y animaciones diversas están a la orden del día.
«Pro Pinball» aparecerá en diciembre, para PC, y el año que viene, aunque la fecha exacta aún es un enigma, para PSX y Saturn.

AFINA TU PUNTERÍA

American Laser Games



Las producciones de American Laser Games se caracterizan por proporcionar dos cosas: acción y Full Motion Video. Desde la originaria y adelantada a su tiempo «Mad Dog McCree» de las salas recreativas, hasta sus últimos títulos, han sabido mantener una línea regular que ya se ha ganado sus fieles adeptos. Los únicos requisitos para formar parte de ellos son tener una vista de lince, los reflejos de un puma y la puntería de Clint Eastwood.
El shoot'em up clásico es un concepto de juego exitoso por naturaleza desde los tiempos del «Operation Wolf». Todo lo que se pretenda hacer encima son simplemente retoques e innovaciones sobre una idea que, hoy por hoy, permanece inalterable. Aunque es indudable que el abismo tecnológico que separa al juego antes mencionado de las películas interactivas de ALG nos lleva a posiciones más avanzadas en jugabilidad y realismo.



«The Last Bounty Hunter» y «Drug Wars» para PC CD, y «Crime Patrol» para Mac CD, son los últimos lanzamientos de esta compañía. Todos ellos son auténticas películas de cine realizadas con actores y medios profesionales, como se puede comprobar en el staff que cada juego incluye, repleto de extras que nos dispararán y los que dispararemos. La ambientación, como es lógico, es de cine, en localizaciones y decorados reales, con efectos especiales y diálogos, y bastará un CD de doble velocidad para que el FMV funcione en perfectas condiciones.
Pero eso no es todo. Aún hay más. Para que acabemos de rematar al malo de turno, American Laser Games ha sacado al mercado un pack que, junto a «Crime Patrol» para PC CD, incluye una pistola con la que manejaremos el punto de mira y que aportará más realismo y precisión a la acción. «PC Gamegun» será el accesorio perfecto para estos juegos, lo que nos faltaba para no fallar ni un tiro.

Goldstar lo pone fácil



Tras un fascinante baile de fechas –que si en Octubre, que si ahora en Septiembre, que si otra vez en Octubre...– el 3DO de Goldstar está ya en la calle.

Y, para poner las cosas fáciles, y tentar de paso al usuario indeciso, Goldstar ha lanzado una oferta casi irresistible a sus potenciales compradores, financiando la adquisición de la máquina.

Por poco más de cien pesetas diarias –lo que supone menos de cinco mil pesetas al mes–, es posible hacerse con el 3DO de la multinacional nipona y llevárselo a casa debajo del brazo.

Para ello, tan sólo es necesario presentar un cupón, como el que aparece en esta misma revista, y otras como Hobby Consolas, al adquirir la máquina en vuestra tienda habitual.

Esperamos que con la presencia –por fin– oficial de 3DO en nuestro país, y la distribución que empresas como Electronic Arts España están llevando a cabo de software para la máquina, el estándar de Trip Hawkins reciba el espaldarazo definitivo que se merece en nuestro mercado. Ahora, tan sólo resta esperar que la cosa funcione bien, y que ocurra algo parecido cuando el M2 esté disponible.

PLAYSTATION EN CIFRAS

Ya se conocen las primeras cifras referidas a venta de la máquina de Sony, que han llegado de Inglaterra, donde se asegura que se han agotado 30.000 unidades PlayStation, en tan sólo diez días, desde la fecha de su lanzamiento. Algo que no está nada mal, teniendo en cuenta que, por ejemplo, los datos de este tipo que se manejaban sobre Saturn, a los dos meses de su aparición, rondaban las 20.000 unidades en toda Europa. No hace falta que se diga mucho más.

FUNSOFT LLEGA A ESPAÑA

El rumor que corría desde hace tiempo sobre la adquisición de Arcadia, una de las mayores distribuidoras españolas, por parte de algún gigante extranjero, se ha hecho realidad. Funsoft, una megadistribuidora cuya sede central está en Alemania que, entre otros asuntos, se encarga de todos los productos Nintendo en Gran Bretaña, a través de THE, ha sido la compañía que ha comprado Arcadia, que incopora, de este modo, a su catálogo los títulos de Funsoft. Los últimos detalles del contrato se ataron tras el ECTS.

Flash

Sybase, uno de los principales proveedores de software a nivel mundial en el sector informático de servidores y servicios para aplicaciones on-line, ha sido seleccionada por la NASA como proveedor principal del proyecto EOSDIS (Earth Observing System Data and Information System), es decir, una iniciativa cuyos resultados se plasmarán en lo que se ha llamado "la base de datos del siglo".

La compañía barcelonesa OLR software lanza al mercado una serie de programas educativos bajo la línea genérica Multimedia Kids. La serie está compuesta por cuatro programas enfocados a niños mayores de cinco años, con el objetivo principal de ampliar el conocimiento y la cultura del niño.
Los programas estarán disponibles desde la segunda quincena de noviembre, a un precio de 4.800 pesetas (IVA incluido) por unidad.

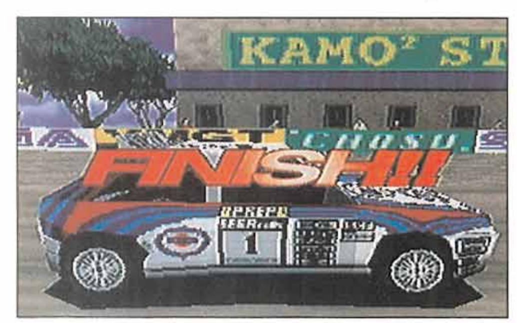
Takara está desarrollando, para formatos recreativa y PlayStation, «Toh Shin Den 2», continuación del espectacular beat'em up aparecido recientemente en España, y que mejora enormemente a su predecesor, en cuanto a detalle gráfico, jugabilidad y opciones. Se han introducido nuevos luchadores, y se espera que esté listo para la primavera del 96.



Las felices novedades de Sega



Entre finales del 95 y el comienzo de la primavera del 96, Sega planea lanzar tres de sus más esperadas producciones para Saturn. De todas ellas, hasta la fecha, sólo habíamos tenido oportunidad de disfrutar de unas breves escenas en vídeo, pero la multinacional nipona ha comenzado a mostrar a la prensa las primeras "betas" de estos juegos. Hablamos, claro está, de «Sega Rally», «Virtua Fighter 2» y «Virtua Cop».



Es difícil creer, si no se ve, el nivel de calidad que están alcanzando las conversiones que los laboratorios de programación de Sega realizan de sus propias recreativas, pero es así. No es menos cierto, todo hay que decirlo, que resulta casi imposible que cualquiera de ellas llegue a resultar idéntica en todo al arcade original correspondiente –ciertas características de resolución y potencia de placa, no pueden igualarse a nivel doméstico, por mucho que se desee–, mas la fidelidad, y en algunos casos, la mayor oferta y opciones de juego, tampoco es desdeñable.

Las versiones que antes saldrán a la venta serán «Virtua Cop» y «Virtua Fighter 2», por este orden.

El primero es prácticamente idéntico al original. Texturas, velocidad de juego –incluso en la modalidad de dos usuarios–, niveles de dificultad y... sí, se está desarrollando una pistola que saldrá a la venta con el programa, para que todo, absolutamente todo, nos haga pensar que estamos ante la máquina recreativa, pero sin gastarnos varias monedas cada vez que queramos jugar.

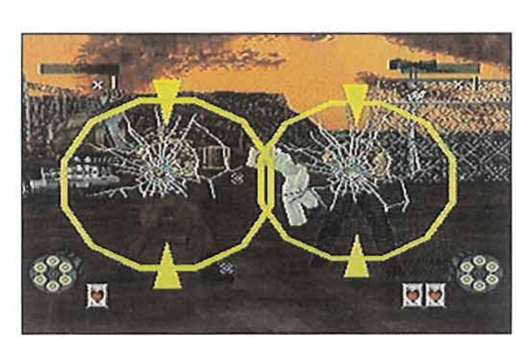


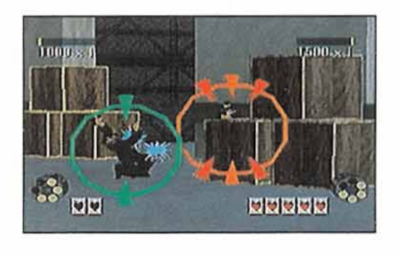




«Virtua Fighter 2», por su parte, sorprende. El desarrollo del nuevo SO de Saturn, realizado por AM2, exprofeso para este CD, está dando buena muestra de sus posibilidades. Aunque aún queda mucho por pulir en la versión Saturn –ciertas deficiencias en los fondos, sobre todo–, las animaciones, sonido y características de los luchadores están cuidadas al detalle.

Y, por fin, llegamos a «Sega Rally». Probablemente, no lo veremos en las tiendas antes de marzo –quizá febrero, con mucha suerte–, pero ya se puede entrever algo grande. Se implementarán opciones tan alucinantes como la de poder crear un modelo de vehículo al gusto del usuario, ajustando características de motor, amortiguación, sensibilidad del volante, cambio de marchas... Y, lo más importante, es que el nivel de detalle gráfico que se está consiguiendo es –teniendo en cuenta ciertas limitaciones– altísimo. La jugabilidad, por cierto, se está mimando. Los movimientos del coche son idénticos a los de la recreativa, al igual que los distintos circuitos, las voces, etc.







En definitiva, Sega está preparando tres pequeñas joyas para su Saturn, que podremos disfrutar dentro de poco tiempo.

ÉSTA ES UNA CONSOLA PARA MENTES ABIERTAS. EN SENTIDO LITERAL

PLAYSTATION ES LA CONSOLA MÁS PODEROSA QUE EXISTE. 5 PROCESADORES, UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD, UN CHIP DE SONIDO DE 24 CANALES. MÁS 360.000 POLÍGONOS POR SEGUNDO, GRÁFICOS TRIDIMENSIONALES CON 16,8 MILLONES DE COLORES, MÚSICA CON CALIDAD DE COMPACT-DISK. TU MENTE NO PODRÁ CONTENER TANTO PODER Y REVENTARÁ COMO UNA PRESA ANTE UN RÍO DESBORDADO. SUS JUEGOS SON ALUCINÓGENOS



CON **RIDGE RACER** TENDRÁS EN CASA UN ARCADE DE CARRERAS. Y EN **WIPE OUT** DESCUBRIRÁS EL DESAFÍO DE LA LEY DE LA GRAVEDAD. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102.**



ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.

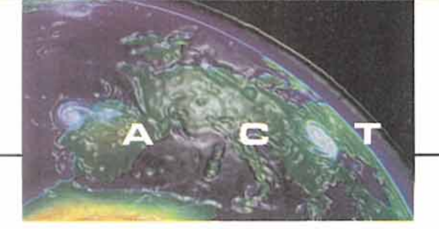




TM

SONY





UN VUELO DE PELÍCULA

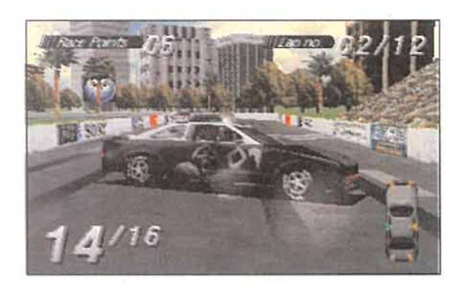
Top Gun

MICROPROSE/SPECTRUM HOLOBYTE
En preparación: PC CD-ROM, ULTRA 64
SIMULADOR



Las que aquí podéis ver son las primeras imágenes del simulador de vuelo llamado a hacerle la competencia más feroz al esperado «EF 2000» de DID y Ocean.
«Top Gun» –lo de la coincidencia con el nombre de la película, no es tal–, está siendo desarrollado por Microprose para PC CD, y posteriormente Ultra 64, y será uno de los más espectaculares representantes de su género, en los próximos meses.
El F14 será el avión sobre el que recaerá mayor protagonismo en el juego, aunque otros cazas serán también incorporados al programa.
La calidad, como se puede comprobar por las pantallas, está fuera de toda duda, al menos en el aspecto gráfico, pero Microprose asegura que será también uno de los simuladores más realistas de la historia del software. Teniendo en cuenta el curriculum de la compañía en este campo, y la enorme experiencia de sus programadores, estamos seguros de que así ocurrirá. Lo único que no sabemos es cuando podremos tenerlo entre las manos.

MUCHO MÁS QUE VERSIONES





Psygnosis

El pasado ECTS fue el instante en que entramos en contacto con las primeras versiones que de «Destruction Derby» y "Wipe'Out"», dos de los mejores juegos de PlayStation aparecidos hasta el momento, estaba desarrollando para PC.
Y cuál no sería nuestra sorpresa al comprobar que ambos eran totalmente idénticos, en características técnicas y jugabilidad, a sus homónimos de PSX, que ni siquiera viéndolo en directo nos lo acabábamos de creer. Con el Pentium en el punto de mira, Psygnosis está llevando a cabo una política, que creemos perfecta, de desarrollo de proyectos tanto en PC como PSX, sin descuidar una versión por otra. Las imágenes que contempláis parecen sacadas de la máquina de Sony –en teoría, con bastante mayor capacidad de rendimiento que el PC en ciertas áreas, gracias a sus múltiples procesadores–, pero pertenecen a las versiones para compatibles.
Se espera que antes de fin de año –posiblemente finales de Noviembre– estén listos para su lanzamiento, aunque a la hora de escribir estas líneas lo de la fecha no estaba nada claro. Lo que sí parece muy claro es que la espera va a merecer la pena, de todas, todas.

GANADORES DE CONCURSOS

*** DISNEYLAND PARÍS**

Cada uno de ellos ha sido ganador de un **viaje DISNEYLAND PARÍS** para tres personas. Enhorabuena a los ganadores y gracias a todos por vuestra participación.

Juan A. Barrado Crespo (Madrid)
José Luis Gutiérrez Comas (Baleares)
Javier Girones Torren (Gerona)
Juan Padilla Vera (Málaga)
Belén Acín Rodríguez (Madrid)
Rafael Gil Ortega (Badajoz)
Jorge Ortal Grandal (Pontevedra)
Manuel Barrios Martínez (Almería)
Milagros Parra López (Albacete)
Miguel Barata Cuenca (Madrid)
Xabi Tapia Ceiza (Alicante)
Jorge González Ribes (Valencia)
Íñigo Aymat de Guezala (Madrid)
Claudio Ripoll Cutillas (Alicante)
Víctor de Juan Carrillo (Alicante)

*** SEGA SATURN**

José Escobosa Soto, de Villarreal ha sido el afortunado ganador de una màquina **recreativa DAYTONA USA.** ¡Ve haciendo hueco en tu casa!

*** PLAYSTATION**

Cada uno de ellos recibirá un consola **Sony PlayStation.**

Óscar Gil Gómez (Barcelona)
Carlos Alberto Mansón (Guipúzcoa)
Fco. Jesús Duque Rodríguez (Sevilla)
José Luis Cabrera Fernández (Barcelona)
Ismael Rincón García (Guadalajara)

*** KLIK & PLAY**

Los ganadores de este concurso son:

Primer Premio: (Cazadora de cuero con el logo de KLIK & PLAY y 5 programas de Arcadia) Jaime Sánchez Diego –Madrid–.
Segundos Premios: (Camiseta de KLIK & PLAY y 5 programas de Arcadia) Ramón Uriol Prieto –Huesca– y Daniel Ferrer Montesinos –Barcelona–.





PERIFÉRICOS PARA PC

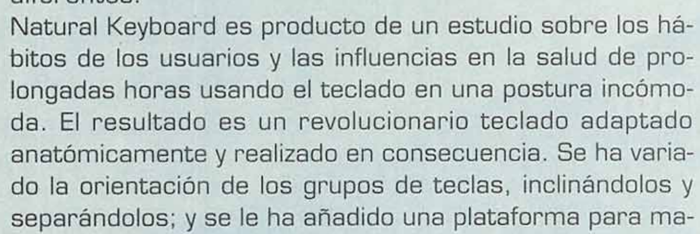
Nuevos productos Microsoft

Fabricante: **MICROSOFT**



La casa de Bill Gates va a seguir demostrándonos que no sólo saben hacer buen software, sino que también se atreven con el hardware. Los ratones, que tanta fama han acumulado, tienen un nuevo miembro que viene equipado con IntelliPoint Software, al igual que el anatómico teclado Natural Keyboard. Para completar el elenco de novedades en Microsoft han desarrollado su primer joystick de propósito general.

El Microsoft Mouse 2.0 es un ratón convencional de dos botones en la línea de las anteriores versiones, pero que está optimizado para su uso con Windows 95 gracias al software IntelliPoint que ahorra tiempo y movimientos extras, además de proporcionar 125 tipos de cursores diferentes.



Natural Keyboard es producto de un estudio sobre los hábitos de los usuarios y las influencias en la salud de prolongadas horas usando el teclado en una postura incómoda. El resultado es un revolucionario teclado adaptado anatómicamente y realizado en consecuencia. Se ha variado la orientación de los grupos de teclas, inclinándolos y separándolos; y se le ha añadido una plataforma para mayor descanso de las muñecas y así conseguir más comodidad.

Otra novedad es la inclusión de tres nuevas teclas de atajos para Windows 95 que ahorran tiempo y pulsaciones de ratón, al igual que el IntelliType.

Sidewinder 3D Pro es el nombre dado a un joystick multipropósito que puede usarse tanto en modo analógico como en digital, éste último para juegos que corran bajo Windows 95, como «Fury3» también de Microsoft. Sus botones cubren todas las funciones de cualquier juego: cuatro en la palanca más otros cuatro en la base. También incluye dos características adicionales: tres grados de libertad mediante rotación de la palanca, y emulación de otros joysticks –Flightstick Pro y ThrustMaster– mediante un switch en la base.

Flash

Cyrix planea un chip multimedia de nombre GX basado en su micro de 64 bits M1 –equivalente al Pentium de Intel–. El GX estará terminado en Noviembre, e integrará sonido y gráficos, aunque carecerá de las facilidades de comunicaciones que incorporan los equivalentes P55C y P6 de Intel, también de precio superior. Estos chips eliminarán la necesidad de tarjetas de audio, vídeo o comunicaciones en los ordenadores que los monten.

Hace algunos meses os comentábamos la existencia de un bate de béisbol electrónico con el que practicar este deporte con vuestra consola. Ahora Sports Sciences nos vuelve a sorprender con PC Golf, un palo de golf electrónico de poco más de medio metro de tamaño que va unido a una base que se conecta a la consola y que es la que transmite el impulso y la dirección del golpe. ¿Para cuándo la raqueta virtual?

FE DE ERRATAS

En el pasado número 7 aparece un error, concretamente en el libro "3D Studio Avanzado", en el cual se indica que el precio de venta al público es de 1.990 ptas., cuando en realidad es de 4.990 ptas. Rogamos nos disculpéis por este subsanable error.

SPEZIALIZED JOYSTICK Y ASCIIPAD

Mandos para PlayStation

Fabricante: **ASCII ENTERTAINMENT SOFTWARE**

Con una clara inspiración en los productos creados por Sony, Ascii nos presenta sus mandos Asciiware para PlayStation.

Tomando la idea del pad original de PSX, el Specialized AsciiPad mantiene tanto su forma, aunque más redondeada y plana, como las funciones de sus botones y el número de los mismos, que proporcionan una respuesta instantánea. Tiene además ocho switches para auto-fire independientes para cada uno de los botones, y otro más para ralentizar la acción, muy interesante para los momentos comprometidos de los arcades.

Specialized Joystick podríamos definirlo como un mando en forma de PlayStation, puesto que han adoptado el diseño de la máquina para realizarlo.

Hace juego con la PSX, además de ser casi tan grande como ella. Tiene la característica de ser idóneo para los juegos de lucha. Una amplia base de apoyo para que lo único que se mueva sea nuestro luchador, botones grandes y de rápida respuesta para que los golpes sean muy certeros, una palanca realizada con microswitches para lograr un control perfecto, y todos los demás botones estratégicamente colocados para que no molesten. Además de los botones de turbo que nos permitirán dar hasta 36 golpes por segundo, hay una palanca para que podamos ajustar este número a nuestro gusto.



3D BLASTER
Tarjeta gráfica 3D para PC

Fabricante: **CREATIVE LABS**

Creative Labs entra en el mercado de las tarjetas aceleradoras para PC con un producto que ofrecerá calidad gráfica 3D profesional a cualquier usuario debido a su bajo precio y sus avanzadas prestaciones.

3D Blaster es una tarjeta de vídeo Plug-and-Play que opera como aceleradora 2D para Windows -e incluso Windows 95- y como aceleradora 3D para gráficos, dando soporte a los más avanzados juegos en 3D. Consigue una resolución máxima de 640x480 en 16-bit color y a una velocidad de 30 fps, funcionando en ordenadores a partir de 486DX/33 con 4 MB de RAM tanto con arquitectura VL como PCI.

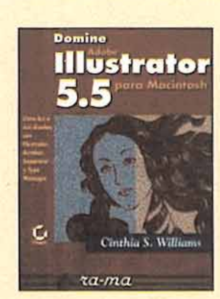


Sus funciones no tienen nada que envidiar a tarjetas mucho más avanzadas. El mapeado de texturas que consigue es notablemente estable, sin deformaciones, sacudidas o vibraciones. El hardware de la tarjeta soporta varios tamaños y modos de texturas, lo que deja una gran libertad de acción a los creadores de juegos. Otras características son graficos con doble buffer, transparencia alfa, Z-buffer, hardware fogging y texturas con anti-alias. Estas prestaciones profesionales son posibles gracias a la incorporación en la placa del aclamado procesador gráfico GLINT -una versión para juegos desarrollada a partir del modelo profesional 300SX- de 3D Labs con sus avanzadas funciones de aceleración de polígonos, entre otras. Además, soporta API's (Application Program Interface).

La versión VL de 3D Blaster estará a la venta en Noviembre a un precio aproximado de 349 dólares formando parte de un explosivo pack formado por «Magic Carpet Plus», «Cybersled», «Azrael Tear» «NASCAR Racing», «Ballz Out!» y «Flight Unlimited». La versión PCI se hará esperar hasta principios de 96.

APLICACIONES

Domine Adobe Illustrator 5.5 para Macintosh



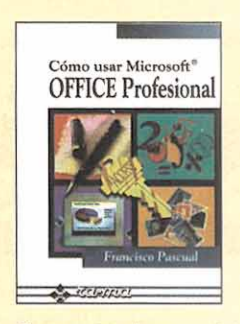
Las personas que se dediquen o les interese el diseño gráfico están de enhorabuena con la publicación de esta fenomenal guía para llegar a conocer y dominar el Adobe Illustrator en su última versión 5.5.
La obra está escrita tanto para los que empiecen a utilizar este programa como para los que ya conozcan las versiones anteriores. Enseñará a los lectores desde el diseño de formas sencillas hasta la manipulación de objetos, incorporación de textos y color, edición, escala, giro y distorsión, con ejemplos y ejercicios prácticos.
También se incluyen las utilidades de Illustrator como Adobe Acrobat, Adobe Separator y Adobe Type Manager
En definitiva una gran guía que llevará a los usuarios a un conocimiento pleno del Adobe Illustrator 5.5.

284 Págs. **3.950 Ptas.**

CINTHIA S. WILLIAMS
RA-MA
NIVEL "I"
➾➾➾➾

APLICACIONES

Cómo usar Microsoft Office Profesional



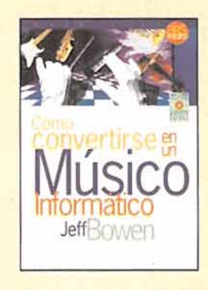
El sistema Microsoft Office es uno de los programas que proporciona varios tipos de utilidades para el trabajo complejo en un ordenador, como Excel 5.0, Word 6.0, PowerPoint 4.0, Mail y una base de datos sólo disponible en la versión profesional, Access 2.0.
Con esta obra se intenta que los usuarios de Microsoft Office lleguen a aprender las funciones básicas de todos esos programas, e incluso llegar a aprender otras mucho más complejas.
Confeccionado a lo largo de cuarenta y cuatro capítulos, este libro contiene multitud de ejemplos y ejercicios prácticos para hacer que el lector pueda familiarizarse antes con el programa paso a paso. No debe faltar en la biblioteca de todo profesional.

508 Págs. **4.500 Ptas.**

FRANCISCO PASCUAL
RA-MA
NIVEL "I"
➾➾➾

DIVULGATIVO

Cómo convertirse en un Músico Informático



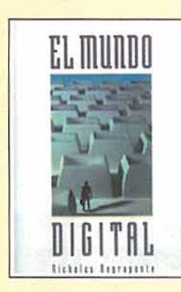
La Sociedad Española de Autores de España en colaboración con Anaya Multimedia han creado una colección de libros -Ars Futura- en donde todas aquellas personas interesadas en potenciar su actividad a través de los instrumentos informáticos hallarán una detallada descripción de los entornos y los métodos de trabajo.
Esta obra, en concreto, resulta muy ventajosa tanto para los que tienen un manejo perfecto de los ordenadores compatibles y los Macintosh, como para los teclistas, además de albergar información para guitarristas, músicos de viento, músicos corales, los baterías y los percusionistas.
Como se puede observar, es una obra eminentemente práctica, que llevará al lector a convertirse en todo un músico informático, destacando la inclusión de un CD-ROM con ejemplos de versiones especiales.

480 Págs. **4.995 Ptas.**

JEFF BOWEN
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "I"
➾➾➾➾

DIVULGATIVO

El Mundo Digital



Con esta obra el autor propone al lector una visión amena y muy clara de lo que será nuestro futuro, de los inevitables cambios que se producirán en el campo de la educación, el ocio, el arte y los negocios, todo ello gracias a la digitalización informática de todo lo que nos rodea, y de lo que nos rodeará en un futuro no muy lejano.
La larga experiencia del autor en los temas de la informática digital avalan esta obra, no concebida como un manual o una obra de enseñanza, sino como divulgativa, abriéndonos paso a lo que muy pronto será totalmente cotidiano en nuestras vidas.
Además el autor ha sabido plasmar con gran estusiasmo lo que a muchos de los lectores les está pasando o les llegará a pasar con la revolución de la tecnología digital.

284 Págs. **1.600 Ptas.**

NICHOLAS NEGROPONTE
EDICIONES B
NIVEL "I"
➾➾➾

PÉSIMO
➾ **FLOJO**
➾➾ **NORMAL**
➾➾➾ **BUENO**
➾➾➾➾ **MUY BUENO**

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**

VIRTUAL i-glasses!

por Carmelo Sánchez

YA QUEDA MUCHO MENOS TIEMPO PARA QUE EL CONSUMO MASIVO POR PARTE DEL GRAN PÚBLICO DE DISPOSITIVOS DE REALIDAD VIRTUAL SEA ÉSO PRECISAMENTE, UNA REALIDAD. CUANDO ESE MOMENTO LLEGUE NADIE SE EXTRAÑARÁ DE QUE UNO DE LOS PRODUCTOS MÁS DESTACADOS SEA «I-GLASSES!» DE VIRTUAL PRODUCTS, O UNA VERSIÓN MEJORADA DE LAS MISMAS. EXCEPTUANDO EL PRECIO, PROHIBITIVO POR AHORA PARA LA MAYORÍA, ESTAS PECULIARES GAFAS CUENTAN CON TODAS LAS FACULTADES QUE HA DE TENER UN BUEN DISPOSITIVO DE R.V. PARA SER CONSIDERADO COMO TAL. FACILIDAD DE MANEJO, FIABILIDAD EN SU COMPORTAMIENTO, PRESTACIONES SOBRESALIENTES Y COMODIDAD PARA EL USUARIO, SON ALGUNAS DE ELLAS.



Bienvenidos al mundo interior

Lo que más sorprende al ponerse las «i-Glasses!» es la sensación de comodidad.
Se acoplan perfectamente al contorno de la cabeza sin apretar y sin caerse, y como son tan ligeras, da la impresión de no llevarlas puestas. Van apoyadas en la frente y sujetas en la parte trasera de la cabeza de tal forma que aunque el usuario lleve gafas puede dejárselas puestas sin problemas. Una vez ajustados los potentes auriculares, cuyo volumen se puede regular para no quedarnos sordos, ya estamos listos para disfrutar de nuestra experiencia 3D personal.
La comodidad no se hace extensible a la libertad, ya que las gafas nos unen al mundo real por un cable que proporciona la señal de imagen y sonido, así como la alimentación proveniente de un transformador conectado a la red eléctrica. Quizás en un futuro, con la hipotética incorporación de baterías y conexión por infrarrojos, la libertad sea total.

LA PRIMERA INMERSIÓN

Al encenderlas aparece ante nuestros ojos la pantalla magnificada y ampliada del dispositivo al que hayamos conectado las gafas, y con una resolución bastante aceptable. Sí, hablamos de cualquier dispositivo, porque las gafas no sólo se pueden conectar a un ordenador. La entrada de vídeo de las mismas es estándar RGB, por lo cual la señal que le proporcionemos puede venir de cualquier consola, de un vídeo, de una antena de televisión, o de cualquier dispositivo con salida RGB.
Si queremos conectarlas a un PC o a un Mac se necesita un añadido que en principio es independiente de las gafas, pero que en las versiones de éstas para ordenador se comercializará conjuntamente.
La imagen que generan se sitúa a una distancia focal de nuestros ojos de 28 cms. para no producir fatiga visual y para proporcionar la definición óptima.
La calidad de la imagen es buena, no parpadea ni vibra, y la construcción de las lentes es tal que se puede ver a través de ellas –gracias a la tecnología VideoMute–, opción ésta que se anula mediante la colocación de una visera opaca en la parte delantera de las gafas.
Es indudable que este aparato realza sobremanera el desarrollo de los juegos, pero donde más se pone de relieve esta cualidad es en aquellos arcades o simuladores que presentan la acción en primera persona. En ellos, la sensación 3D de movimiento o de velocidad es muy buena, disparándose la jugabilidad y el realismo. Esto último también se consigue con determinadas películas que permiten visualización estereoscópica o 3D ya que «i-Glasses!» posee estas cualidades de reproducción. Si además añadimos que también son estéreo 3D, la experiencia inmersiva está totalmente garantizada.

TODO EL SOFTWARE

JUEGOS PC QUE SOPORTAN I-GLASSES!:

- «Rise of the Triad», «Terminal Velocity» (Apogee)
- «Magic Carpet 1 y 2» (Electronic Arts)
- «Slipstream 5000» (Gremlin)
- «Virtual Pool» (Interplay)
- «Dark Forces» (LucasArts)
- «Fight Unlimited» (Looking Glass)
- «Fury3» (Microsoft)
- «Armored Fist», «Comanche» (Novalogic)
- «Wing Commander», «System Shock» (Origin)
- «Descent» (Parallax)
- «Falcon 4.0» (Spectrum Holobyte)

JUEGOS PC QUE SOPORTARÁN I-GLASSES!:

- «Daggerfall», «Future Shock» (Bethesda)
- «Slipstream 6000» (Gremlin)
- «Quake» (id)
- «Descent 2» (Interplay)
- «Terra Nova» (Looking Glass)
- «Wing Commander 4» (Origin)
- «Assault Rigs» (Psygnosis)
- «Star Trek: Generations» (Spectrum Holobyte)
- «Sensory Overload» (Take 2)

SOFT DE CREACIÓN COMPATIBLE I-GLASSES!:

- «RenderWare» (Criterion)
- «RenderMorphics» (Microsoft)
- «B-Render» (Argonaut)
- «VREAM», «Superscape» (VREAM)
- «Cyberspace Develop» (Autodesk)
- «World Tool Kit» (Sense 8)
- «3D Ware» (Virtek)

LA VERSIÓN PARA PC

Para conectar las gafas a un ordenador, que no tiene salida RGB, la versión PC –también hay Mac y Amiga– incluye un convertidor que comunica las gafas con la fuente de imagen y sonido, tarjeta de vídeo y de audio, respectivamente.
Además, genera un eco de la imagen al monitor del ordenador para una mayor comodidad. Los juegos y aplicaciones 2D se visualizan así sin ningún problema, al igual que los 3D, pero para los últimos se incluye un accesorio adicional: el tracker.
El tracker es un dispositivo de seguimiento que va situado en la parte trasera de la cabeza y que transmite los movimientos de la misma al ordenador. Con ésto se consigue, en los juegos que reproducen entornos 3D, dirigir nuestro movimiento –el de nuestro personaje– con sólo mover la cabeza en la dirección deseada. Casi siempre necesitaremos alguna tecla para avanzar, pararnos o disparar, pero las acciones de girar o mirar hacia cualquier punto las realizaremos por medio del tracker. En este punto, la sensación de hallarnos metidos dentro del mundo del juego es total, sensación que aumenta aún más gracias al sonido 3D que hará que oigamos los sonidos del lado que realmente provienen. En algunos juegos el efecto gráfico 3D puede hacerse estereoscópico mediante un interruptor de tres posiciones que tienen las «i-Glasses».
Probadas en «Descent» o «Heretic», cuyas versiones shareware se encuentran en un CD-ROM de utilidades que acompaña a las gafas, el nivel de realismo es impresionante y está súper conseguido. Con la emulación de ratón que incorpora, consigue dar una nueva e interesante dimensión a aquellos juegos que no las soportan específicamente.
Además de los dos títulos de juegos antes mencionados, hay muchos más que ya soportan «i-Glasses!» y otros tantos que aparecerán en el futuro, pues en Virtual Products han suscrito ya acuerdos para respaldar este hardware con compañías de la talla de Origin, EA o id, entre otras. Con todo ésto no es difícil adivinar el futuro de éxito que tienen por delante esta compañía y, de manera específica, este gran producto que es «i-Glasses!». Y si no, en no muy largo plazo lo veremos.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

i-GLASSES! VIDEO VERSION

Campo de visión de 30 grados cada ojo.
Solapamiento estéreo 100%.
Dos pantallas color LCD de 0.7 pulgadas.
Resolución de 180.000 pixels por pantalla.
Un canal de vídeo, campo secuencial.
Sonido estéreo 3D de frecuencia 20Hz a 20kHz.
240 gramos de peso.
Imagen real estereoscópica.
2.5 vatios de consumo.

PC HEAD TRACKER

3 grados de libertad.
Frecuencia de muestreo de 60Hz.
Formatos 3D secuenciales tanto campo como línea.
140 gramos de peso.

AUTUMN 95

ECTS 95

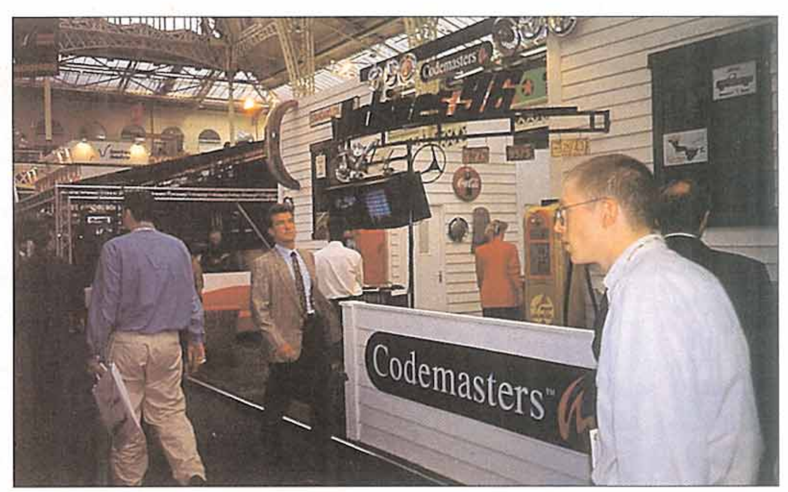
Empieza el Espectáculo

Un año más, una edición de otoño más... El ECTS londinense es la referencia obligada en estas fechas, con las miras puestas en los lanzamientos de finales del 95, y comienzos del 96. Una edición, por cierto, en la que ha habido de todo, bueno y malo, y no sólo concerniente a los nuevos títulos de software. Con las nuevas máquinas ya a la venta, el gigantesco crecimiento a nivel mundial del mercado del CD para PC, y las cada vez más sofisticadas herramientas de diseño y programación, los programas se hacen cada vez mayores y mejores. Programas, juegos, de los que realmente sólo se pueden hacer breves comentarios, al encontrarse muchos de ellos poco avanzados, en pleno desarrollo.

En las siguientes páginas encontraréis la información más relevante de todo, o casi todo, lo que ocurrió en Londres. Ése es el mejor modo de comprobar lo que se nos avecina.



Más grande, y mejores que los de la competencia. Ésa parecía ser la consigna de cada compañía a la hora de montar los stands. Algunos, hasta se llevaron una pequeña selva, como UBI, a la feria.



"Excuse me!", "Sorry!"... esas eran las palabras que más se oían entre la gente al intentar abrirse paso entre la enorme masa humana que circulaba constantemente de un lado a otro del Olympia.

ALIEN ODISSEY

PC CD-ROM
ARGONAUT SOFTWARE/PHILIPS MEDIA

Érase una vez, en el paraíso del software, que un señor llamado Jez San reunió a una serie de genios de la programación para formar un grupo llamado Argonaut Software. Y se dedicaron, cosa extraña, a inventar y revolucionar el soft de entretenimiento, antes que llenarse los bolsillos de pasta, gracias a subproductos y medianías.
Así, nacieron, entre otros, «Starwing» y el chip FX, «Creature Shock», o una tecnología llamada BRender, con la que desarrollaron «FX Fighter». Pero como no es bueno que el Blazing Render tuviera hijos únicos, se sacaron de la manga «Alien Odissey», una combinación de secuencias cinemáticas prerenderizadas, y "BRenderizadas" en tiempo real, donde la aventura se une al arcade para dar lo mejor que se podía ver en «FX Fighter» y «Creature Shock» junto, pero no revuelto, convirtiéndose en uno de los más alucinantes CDs que veremos, ya mismo, en el mercado. Casi nada.







BERMUDA SYNDROME

CD-ROM
CENTURY INTERACTIVE/BMG INTERACTIVE

Valles perdidos, criaturas míticas, calidad gráfica "made in" estaciones Silicon, banda sonora de fábula, rotoscoping, dos años de trabajo, compatible Windows 3.1, NT y Windows 95, y una atmósfera de las que hacen época... Pues esto, y no otra cosa, es «Bermuda Syndrome», heredero de la tecnología más vanguardista y el estilo marcado por producciones como el clásico «Prince of Persia», y «Flashback».
Se trata de una aventura, una señora aventura, capaz de dejar boquiabierto al respetable por su increíble calidad técnica. Un producto con el que Century Interactive y BMG amenazan con comerse el mercado en los próximos meses. Y eso que es el primer juego que desarrolla este equipo. Pero, quizás, entrar en este mundo con la fuerza de un terremoto es lo mejor para no pasar inadvertido. Y lo van a conseguir.

Por fin se empezaron a ver versiones finales de esos juegos de los que se llevaban meses y meses anunciando su inminente salida al mercado.

CITY OF THE LOST CHILDREN, THE

PC CD-ROM/PLAYSTATION
PSYGNOSIS/SONY INTERACTIVE

Adaptación oficial de la película de Jeunet y Caro, del mismo nombre.
«The City of the Lost Children» es una aventura cuyo estilo, en diseño y estructura, recuerda enormemente al inefable «Alone in the Dark».
La imagen renderizada se convierte en una de las características principales del juego, al acaparar todo el protagonismo en los escenarios, mientras que los personajes se basan en gráficos poligonales texturados.
La fidelidad al film es total, y muchas veces se duda de si lo que se tiene ante los ojos es tan sólo un juego o realmente estamos inmersos en el delirante universo creado por los directores franceses para la pantalla grande.
«The City of the Lost Children» no estará disponible hasta avanzado el 96, pero, a buen seguro, merecerá la pena esperar.

EUROFIGHTER 2000
PC CD-ROM
DID/OCEAN

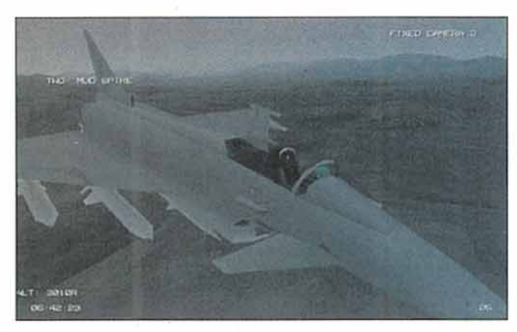
«Epic», «Inferno», «TFX»... La evolución ha sido notoria y constante. Y ahora, ha llegado la hora de «EF 2000», continuación de «TFX» y, con toda probabilidad, uno de los mejores simuladores de la historia. Tiene calidad gráfica, una compleja trama de misiones, un realismo inusitado, resolución SVGA. DID quiere rizar el rizo del género con un producto verdaderamente de lujo.

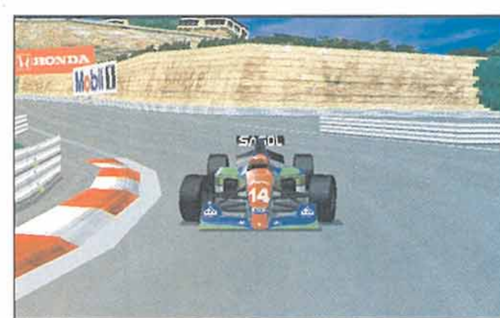
FORMULA 1 GRAND PRIX 2
PC CD-ROM
MICROPROSE

¿Quién no recuerda «Stunt Car Racer»?
¿Quién no se acuerda de «Formula 1 Grand Prix»?
¿Quién no conoce a Geoff Crammond?
Si nadie sabe de lo que estamos hablando..., mal. Pero que muy mal.
Posiblemente, hablamos de uno de los programadores más respetados de este mundillo, cuyos productos han sido revolucionarios en todos los sentidos. Y esta segunda parte no va a ser la excepción. Comenzando por su resolución SVGA, el perfecto diseño –mapeado de texturas, incluido– de los monoplazas, la posibilidad de editar casi cualquiera de las opciones de vehículos y circuitos y, sobre todo, su velocidad. Un juego que parece real, y que nos hará vibrar con el volante..., perdón, el teclado, en las manos.

HEART OF DARKNESS
PC CD-ROM
AMAZING STUDIO/VIRGIN

El genio francés parece a prueba de bomba –valga el facilón juego de palabras– en lo que a crear programas de calidad exacerbada se refiere.
«Heart of Darkness» es, posiblemente, uno de los títulos más buscados por todo el sector de la prensa especializada. Una joya de la programación que puede dejar un juego excelente a la altura del betún. Sin embargo, hace ya más de un año que oímos hablar de él por primera vez, y aún no existe nada tangible –exceptuando unas cuantas imágenes, y una pequeñísima demo– sobre el mismo.
«Heart of Darkness» promete ser una bomba que hará temblar los cimientos de la industria pero... ¿cuándo? Tan sólo diremos una cosa más, que os dará una ligera idea de lo que nos encontraremos con este juego: vale la pena pagar cualquier precio por él.











Con los dedos de una mano se podían contar los títulos para las consolas de 16 bits. Un panorama realmente desolador para estos formatos.

LOADED
PLAYSTATION
GREMLIN

Destrucción masiva, destrucción total. Dispara a todo lo que se mueva, no tengas el más mínimo asomo de piedad ni compasión, y no mires atrás.
Acción salvaje, brutal y sangrienta en «Loaded», un mega arcade con el que Gremlin se sale en PlayStation.
La inspiración para su desarrollo es difícil saber de dónde procede, pero el recuerdo de un clásico como «Gauntlet» salta a la memoria de los más curtidos en las lides del videojuego.
Un «Gauntlet», eso sí, respecto al que la evolución técnica es brutal. Los efectos de luz son de lo mejorcito jamás visto. La velocidad de juego deja sentado, la variedad de personajes, enemigos y armas es enorme.
«Loaded» es un juego para disfrutar sin complicaciones, sin más objetivo que el pasárselo como un enano –violento enano, claro está–, y gastar adrenalina.

MORTAL KOMBAT 3
PC CD-ROM, PLAYSTATION, 3DO, ULTRA 64
ARCADE

Y la saga continúa. Con más fuerza que nunca, además.
Si «Mortal Kombat» –la primera– y «Mortal Kombat 2», polémicas violentas aparte, marcaron el camino a seguir, esta tercera entrega es la culminación de la técnica "blue screening" y la digitalización de vídeo.
Olvidaros de todos los babalities, fatalities y animalities vistos anteriormente.
Lo que puede llegar a encerrar «Mortal Kombat 3» en su interior es un auténtico derroche de imaginación puesta al servicio del beat'em up. Si decimos que es uno de los mejores productos desarrollados por Williams no mentiremos en absoluto.
Y es que, podrán salir muchos juegos para cualquier formato, pero «Mortal Kombat 3» siempre tendrá ese algo especial, que le hará destacar sobre sus competidores.



Curioso show...

Microprose pisaba a fondo con un stand que emulaba los boxes de un circuito de fórmula 1, para su «Grand Prix 2»; Virgin rendía un homenaje al séptimo arte, montando una sala de cine de estreno, con sus proyectores y todo; los señores de Ocean daban un bombo inusitado a su «EuroFighter 2000», con unas cabinas de pilotaje, bueno, un tanto "singulares" –eso de sentarse en un WC para montar en avión...–, y una campaña de publicidad que decía cosas como "Tu pene nunca será tan largo como éste, pero podrás jugar a «EF2000»..."; en UBI Soft pudimos ver a Rayman jugando a... «Rayman»; Acclaim se llevó el mismísimo batmóvil a la feria; Gametek tenía el taxi protagonista de «Road Warrior. Quarantine 2» en sus oficinillas; Sony presentaba el modelo "de bolsillo" de PlayStation –aproximadamente 3x2 metros–...
¿Se había vuelto todo el mundo loco en Londres...?
No, simplemente se trataba de llamar la atención, mostrando algo más espectacular que el vecino. Y lo conseguían. Claro que, en más de una compañía, como Philips Media, Gametek o GT Interactive, pensaron que no hay nada más espectacular que una cara bonita, y se llevaron unas azafatas de impresión al show. Y nosotros, en un arrebato machista, palabra que lo agradecimos.

QUAKE

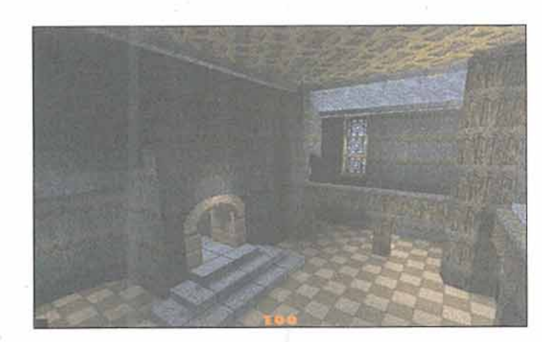
PC CD-ROM
ID SOFTWARE

El Rey ha muerto. ¡Viva el Rey!
Así, con mayúsculas. Porque si «Doom» ha sido considerado en muchos lugares como el mejor juego de todos los tiempos, hay que decir que su época de gloria acabó, y está listo para ser enterrado.
¿Suena muy fuerte? Más fuerte aún será el sucesor de esta maravilla de la programación. Sucesor desarrollado, evidentemente, por id Software, y que responde al nombre de «Quake!».
Un nuevo 3D engine ha sido desarrollado para ofrecer un juego con resolución SVGA, miles de veces mayor en mapeado que «Doom», con escenarios situados en interiores y exteriores, dotado de tridimensionalidad real –cualquier movimiento, giro o ángulo de visión es posible en «Quake!»–, gráficos poligonales texturados... Se planean versiones en red para jugadores ilimitados –como suena– pudiendo enviar mensajes de viva voz a los contrincantes, y, muy posiblemente, otra versión para jugar a través de... Internet.
La presentación que id Software hizo de «!Quake!» en el ECTS se acompañó de las primeras escenas de la versión «Doom» de PlayStation. Versión que es una auténtica maravilla, con nuevos efectos gráficos y una banda sonora de fábula –dolby stereo, surround, y esas cosillas–. Y, por supuesto, también habrá versiones de Saturn y Ultra 64.

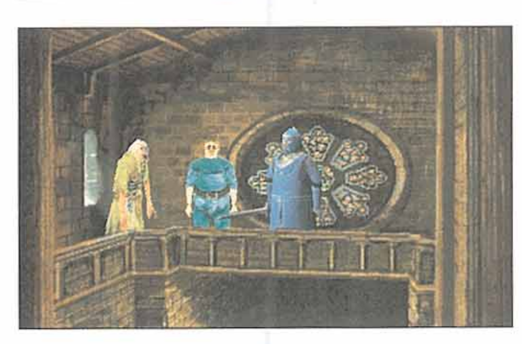
REBEL ASSAULT II

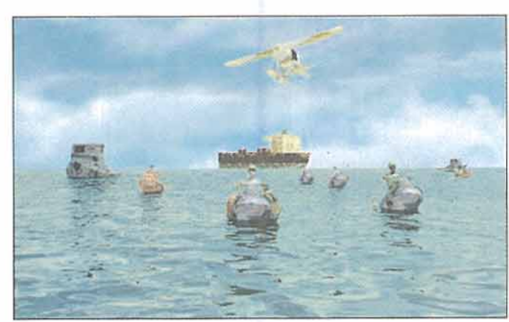
PC CD-ROM
LUCASARTS

La fuerza y los rebeldes vuelven. Contraatacan con un ímpetu desconocido.
«Rebel Assault II» está casi finalizado. Una continuación que supera en todo a su antecesor: calidad gráfica –resolución SVGA–, longitud de juego, un más marcado acento de aventura, vídeo digital mezclado con imagen renderizada...
Vince Lee ha superado lo que parecía insuperable en Lucas. Nuevas técnicas de descompresión de imagen en tiempo real permiten que todo se puede visualizar sin necesidad de un hardware especial.
¿Significará «Rebel Assault II» la muerte definitiva del imperio? Por nosotros, podrían seguir así de pesados durante mucho, mucho tiempo, en aquella galaxia tan lejana.













TIME GATE

PC CD-ROM
INFOGRAMES

El "tool" que hizo posible la trilogía de «Alone in the Dark» ha evolucionado. Al igual que los nuevos proyectos de Infogrames, que inician una nueva trilogía basada en esta herramienta tan especial.
«Time Gate» es sólo el comienzo, una aventura que nos llevará a través del tiempo y el espacio, a la edad media, a la lucha contra caballeros de brillante armadura y fiero acero.
El nivel de detalle gráfico conseguido es muy, muy superior al contemplado en «Alone», en cualquiera de sus entregas. Asimismo, también los equipos deben evolucionar, ya que hablamos de un juego que precisará un mínimo de 8 MB de RAM, y un DX2 a 66 como procesador base. A partir de aquí todo será posible... hasta viajar en el tiempo.

WATERWORLD

PC CD-ROM
INTELLIGENT
GAMES/INTERPLAY

La oferta del mes. Dos por uno. O, lo que es lo mismo, la adaptación a juego de la ultima gran superproducción de Hollywood tendrá dos versiones.
La primera, el juego de estrategia, se enclava en el estilo de producciones tipo «Dune II»: perspectiva cenital, miles de objetos y objetivos a cubrir, personajes para aburrir, etc.
La segunda, la versión arcade, muestra algunas de las más bellas escenas renderizadas vistas en un ordenador. Siguiendo a pies juntillas el argumento del film, el desarrollo que ha hecho Intelligent Games de la idea original servirá para satisfacer a todo tipo de usuarios y gustos.
Lo que no se les puede negar es que la idea es buena. Dos por uno. Y usted, ¿a quién se lo dirá? Nosotros a nuestras vecinas, amigos, hermanas...

WING COMMANDER IV. The Price of Freedom

PC CD-ROM
ORIGIN/EA

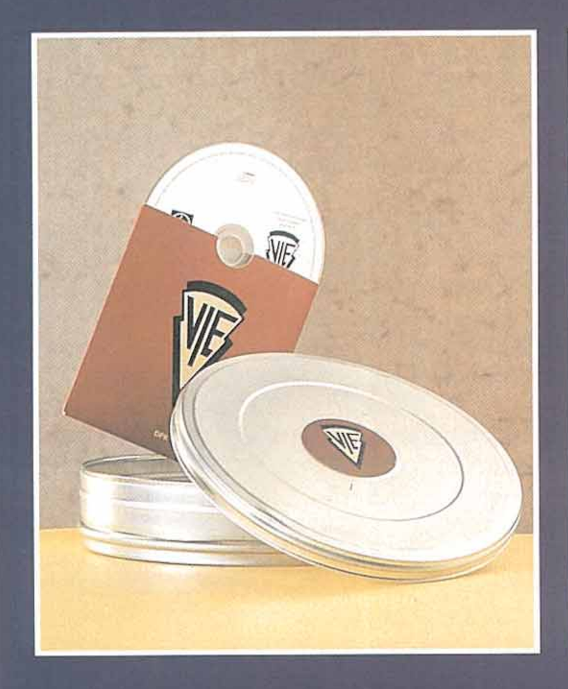
Lo de Origin ya no se puede negar. Lo suyo son las películas interactivas. Aunque, al paso que van, no nos extrañaría que

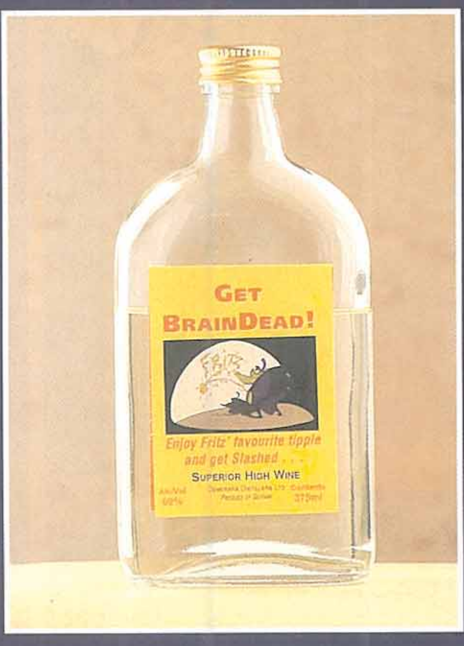
hicieran, además, una película, de las de verdad, para la pantalla grande.
La mejor prueba es «Wing Commander IV», la –inmediata– secuela de esa maravilla que apareció este mismo año, y que dejó sorprendidos a propios y extraños por una calidad de vídeo superior, una extensión brutal y, claro está, por esos 4 CDs del ala que se sacaron de la manga los pupilos de Chris Roberts.
De nuevo Mark Hamill, Malcolm McDowell y el resto del elenco protagonista de «Wing Commander III» se han reunido para dar continuidad a una historia en la que ahora las fuerzas del mal no está representadas por los Kilrathi, sino por la propia humanidad.
Origin va a dar el do de pecho con «Wing Commander IV», un juego del que se comenta que puede ocupar más de seis (6) CD-ROM.

XS

SCi
PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN

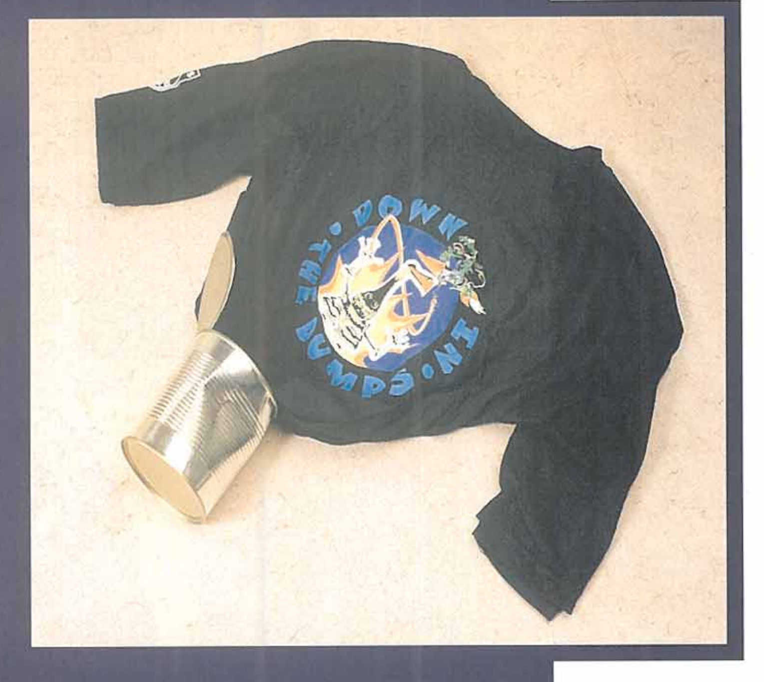
Su aparición estaba prevista para finales de este año pero, al final, marzo se perfila como el momento en que saldrá a la venta «XS». ¿La razón? Pese a encontrarse muy avanzado, una nueva tecnología se pudo al alcance de la compañía, que prefirió retrasar el proyecto para darle mayor calidad en todos sus aspectos.
SCi, tras «Kingdom O'Magic» y «Gender Wars», tiene entre manos un programa que puede dejar pequeños a todos los proyectos arcade 3D conocidos. Más de veinte personajes –incluyendo opciones de red–, dotados de algoritmos de Inteligencia Artificial, luchando en escenarios en forma de laberinto, todos contra todos y donde no hay lugar para segundos puestos.
Un entorno 3D real –detalle muy importante– es la base de este juego en el que se han aplicado las más avanzadas técnicas de Motion Capture para las animaciones –prerenderizadas, y renderizadas, en tiempo real– de todos los personajes.
Si lo que os gusta es la acción, esperad hasta la primavera, esperad a «XS», y descubriréis una maravilla que os dejará asombrados.





Hacer mercado

Con toda probabilidad, la mejor definición del ECTS sería la de un escaparate. Un lujoso, y enorme, escaparate, en el que casi todo consiste en vender(se) del mejor modo posible de cara al público.
Pero la propia idiosincrasia de la feria –un mercado muy especial para un objetivo muy concreto– convierte al 99% del público asistente en, curiosidades de la vida, prensa especializada. Y la mejor manera de hacer que la prensa recuerde un juego, aparte de por la –posible– calidad del mismo, consiste en regalar algo que te lo haga tener presente, aunque no se quiera.
Así, por ejemplo, podríamos mencionar las camisetas enlatadas de Philips Media y «Down in the Dumps». O, también por ejemplo, la botella de fuego líquido (¡¡¡69 grados!!!)... perdón, ron, del «Braindead 13» de Empire. Podríamos seguir con el Burdeos de Sierra y «Phantasmagoria», el CD-ROM-rollo-de-película de Virgin...
Existen mil y una maneras de hacerse recordar. Pero nosotros, en nuestro afán machista, nos seguimos quedando con las azafatas.



El ECTS tecnológico

No sólo de juegos vivimos en Londres. Las compañías especializadas en hardware y periféricos se hicieron con un hueco importante en el ECTS.

Y si algo resultaba destacable en este apartado era la variedad de producto.

Apple presentó, por ejemplo, su primer prototipo de Pippin, en directo.

La Realidad Virtual se encontraba representada por, entre otros, Forte, con la nueva versión del VFX1 y un guante que, a modo de acompañante perfecto, formaban el equipo ideal para la RV casera en formato PC, eso sí, sólo al alcance de los bolsillos más pudientes.

Creative Labs, por su parte, mostró la esperada 3D Blaster, tarjeta aceleradora de gráficos para PC con la que, hasta en equipos no demasiado potentes, se consiguen unos resultados impresionantes en juegos que utilicen entornos tridimensionales, polígonos texturados y render en tiempo real. Además, un gran número de compañías están trabajando para hacer compatibles sus programas con esta tarjeta.

Y hablando de tarjetas, las de Reveal, para PC, eran las más curiosas. Entre otras, una que formaba un sistema para edición de vídeo, y otra para correo electrónico (mail) con mensajes hablados.

Logic 3 ofrecía la mayor variedad jamás vista en ratones, altavoces y pads. Algunos de estos, por cierto, parecían recién salidos de una película de ciencia ficción –y no es broma–. Pero, sin duda, lo que más llamaba la atención del respetable –dado su tamaño– era el módulo Venturer de cine dinámico que Microsoft instaló para dar a conocer «Fury 3», primer juego de la compañía de Bill Gates para Windows 95, que se mostraba a toda pantalla en su interior.







¿Qué hay de nuevo?

Es difícil resumir en pocas palabras la opinión que uno se puede formar tras la visita al último ECTS. Pero, básicamente, hay una pregunta cuya respuesta puede resultar reveladora: ¿qué hay de nuevo?

Y es que, una vez más, como viene sucediendo desde hace un par de años, realmente, y salvo honrosas excepciones que se pueden contar con los dedos de una mano, las compañías se están limitando a mostrar, una y otra vez, feria tras feria, los mismos proyectos, algo más avanzados en cada ocasión.

¿Qué está ocurriendo en el software?

Las consolas de 16 bits, salvo cuatro o cinco títulos, brillaban por su ausencia. Para las compañías, al menos, parece que los días de estos soportes están contados. Todos confiábamos en que era algo seguro, o casi, que este otoño, con las máquinas de 32 bits en todo el mundo, los mayores productores de soft iban a entrar "a saco", con cientos de nuevos proyectos. Y nos perdió nuestra ingenuidad.

El 90% de los juegos que se mostraban en la feria, para Saturn y PlayStation –de Ultra 64 poco se puede decir, pues Nintendo es el secretismo personificado, y la primera aparición de la máquina se realizará en noviembre, en el Soshinkai Exhibition japonés– no eran más que versiones de programas ya aparecidos en PC, hace tiempo, o cuya salida al mercado coincidirá en ambas versiones –éstas, las menos–. Las excepciones las marcaban Namco, para PlayStation, y AM2 y AM3, para Saturn.

Preguntados los principales responsables de las compañías, por esta extraña estrategia de "la versión recalcitrante", todos respondían, curiosamente, lo mismo: "estamos esperando a ver cómo reacciona el mercado con las nuevas máquinas. Preferimos asegurar ciertos resultados antes que arriesgarnos antes de tiempo". Alucinante.

Se confirmó, eso sí, tal y como era de esperar, el brutal ascenso del PC CD-ROM, que se prevé aún seguirá subiendo como la espuma durante el próximo año. De hecho, el 99 % de las novedades mostradas eran para este formato.

Y también se confirmó, algo inevitable, que el Pentium se va a convertir en el estándar de los compatibles, de aquí a un año, como máximo.

Y luego, pues sus más y sus menos, como siempre, con las compañías, en las que hay de todo: unas que prometen pero no dan, o que, simplemente, ignoran a la prensa, otros que te tratan maravillosamente, etc. Cosas de la vida.

Pero, sobre todo, nos seguimos preguntando sobre lo que hay de nuevo en un mercado en el que todo son expectativas, y pocas cosas, muy pocas, realidades.

CDBasket´96: La enciclopedia intera

Si de verdad te gusta el baloncesto no busques más. En los apenas 12 centímetros que ocupa un CD Dinamic te ha preparado la más grande vídeo-enciclopedia interactiva de nuestro basket.

Empieza husmeando en su sistema de información: hasta el último dato que ha generado la ACB desde su inicio está a tu disposición. Los entrenadores, los árbitros y los más de 1100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes; su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón... Todos los partidos que se han jugado, casi 5000, con resultado, cancha, árbitros, incidencias... Y esto no es todo.

Sigue curioseando en CD BASKET96. En su interior están también las mejores jugadas de la Liga 94/95 en formato de vídeo digital. Mates, triples, asistencias, tapones... Son más de 300 jugadas y dispones de moviola. Para desconectar de todo y recrearte. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el vídeo de recopilación realizado por Pedro Barthe con las jugadas históricas de los 13 años ACB.

El recorrido acaba con el Trivia-Basket, un juego con más de 7000 preguntas sobre la historia de la ACB que te hará cuestionarte seriamente si es verdad que sabes de baloncesto.

Y todo en un CD-ROM híbrido compatible Mac-Windows y con el PCBASKET 3.0 de regalo para los usuarios PC.

Esto es CDBASKET 96. Y el precio no es una errata.

Reserva tu ejemplar en quioscos, librerías y tiendas de informática

Incluye la versión 3.0 de PCBASKET, el simulador de baloncesto definitivo

(Para ordenadores PC compatibles y Mac™DOS compatibles)

CDBasket 96

Multimedia para incondicionales del Basket

ctiva del baloncesto profesional.

Jugadores, entrenadores, árbitros y clubes

La base de datos más completa del baloncesto, avalada por ACB e IBM

Sólo *las estadísticas de los más de 1100 jugadores ocuparían cientos de páginas en un libro. En CDBASKET no son más que el principio. Su historial, su palmarés y su foto, el análisis de todos los entrenadores y árbitros, la historia de todos los clubes y una reseña de los casi 5000 partidos disputados terminan de conformar un arsenal de datos irrepetible.*

Desde la primera liga ACB hasta la 95/96



Las Ligas ACB

13 años de baloncesto estelar

Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas

Un CD-ROM imprescindible para los amantes del basket

Los Vídeos

Más de 50 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas

TriviaBasket

Pon a prueba tus conocimientos

Momentos estelares

Los mejores momentos de la ACB en un vídeo espectacular



La Moviola te permite analizar cada jugada paso a paso

Aquella *jugada que se quedó en tu retina está aquí, seguro. Porque hemos seleccionado más de 300 de la última Liga, las más espectaculares. Pulsa el PLAY y disfrútala. Pide una repetición y analízala. Mírala ralentizada y recréate. O échale un vistazo al pasado: tienes un vídeo de los grandes momentos ACB desde 1984. Y si dices que sabes de baloncesto juégate un Trivia-basket. A lo mejor resulta que no sabes tanto.*

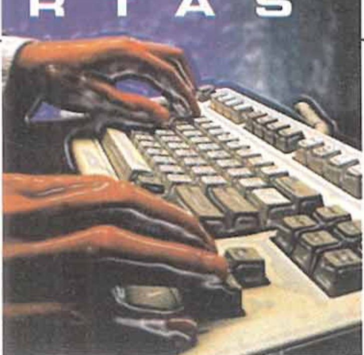
Producto Licenciado Oficial ACB

Disponible en versión CD-ROM Multiplataforma



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

DINAMIC MULTIMEDIA



__Micromanía__ se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

UNO DE LOS PRINCIPALES OBJETIVOS DE ESTA SECCIÓN, SERVIR DE PUENTE ENTRE UNOS LECTORES QUE EXPRESAN SUS OPINIONES Y OTROS QUE LAS REPLICAN, ESTÁ CUMPLIDO CON CRECES A LA VISTA DE LAS CARTAS QUE HEMOS RECIBIDO CONTESTANDO A OTRAS YA PUBLICADAS. EL OTRO OBJETIVO LO VENIMOS CUMPLIENDO DESDE EL PRIMER NÚMERO CON LA CONTESTACIÓN A VUESTRAS DUDAS, PREGUNTAS Y SUGERENCIAS QUE POCO A POCO NOS PERMITEN HACER UNA REVISTA MEJOR CADA NÚMERO, Y SOBRE TODO A VUESTRO GUSTO.

De lector a lector

En el número 7 de Micromanía Rafael Barriuso de Madrid decía que no se podían adjuntar CD-ROMs con la revista porque no todo el mundo tiene un Pentium a 100 MHz con un lector de cuádruple velocidad...

... Quiero decirle que tengo un 386DX a 40 MHz con un CD de simple velocidad y que los CD-ROMs que adjunta Micromanía funcionan perfectamente tanto con mi 386 como con mi CD.

Con ésto también quiero decir que las compañías que realizan los videojuegos no es que quieran que un juego ocupe más o menos memoria, sino que las nuevas tecnologías que se utilizan para la realización de los mismos así lo requieren, crítica que envío a Alex Martínez (Micromanía nº 1) y a Rafael Barriuso.

Eduardo López (Tarragona)

R.V. en las nuevas máquinas

Me parecen fenomenales todos los cambios que ha experimentado la revista; aunque a todos se nos quede pequeño el equipo, el software "es el que manda" y el hardware se debe adecuar a él. Por ésto me parece fenomenal que hayáis incluido un CD-ROM y no soporte 3 y medio (aunque yo no tengo CD-ROM).

Además, una pequeña cuestión. En el número 1 de ésta época publicásteis un artículo sobre «Virtual Boy», y en el número 7 sobre el «Jaguar VR System». Me gustaría saber si PlayStation, Saturn, etc., tienen pensado un casco de realidad virtual como periférico.

David Ginard Pariente (Madrid)

RESPUESTA: Por ahora la Atari Jaguar es la única nueva máquina que dispone de un sistema de realidad virtual, aunque en el futuro se espera –y de hecho hay rumores de ello– que para las demás (Saturn, PSX, 3DO, etc.) se realicen periféricos de este tipo, además de otros muchos accesorios que están preparando sus respectivas compañías.

Lectores y lectoras

Quisiera haceros una crítica en torno al "Patas Arriba" del juego «Guilty» del pasado número 8, ya que encontré muy mal el hecho de que tan sólo se diera solución al protagonista masculino y únicamente cuatro líneas al femenino, titulándolo además de una forma ridícula. Aunque es sabido que el número de usuarias de videojuegos es sensiblemente inferior al de usuarios, no se han de descartar por completo todas las posibilidades y, en éste caso, las que el juego «Guilty» nos brinda.

Irene Sancho Vegas (Barcelona)

RESPUESTA: Sentimos que el artículo que nos mencionas haya sugerido esa interpretación por tu parte, ya que con él no pretendíamos poner al personaje masculino por encima del femenino. Se realizó así ya que consideramos que Jack T. Ladd es el protagonista de «Guilty» y esta elección, al igual que la del titular, se realizó sin ninguna mala intención. Tampoco creemos que necesariamente si juega un hombre con el juego se tenga que identificar con el personaje masculino, y si lo hace una mujer con el femenino, simplemente son dos formas distintas de jugar la aventura.

Enfrentándose al PC

Hasta hace poco tiempo era un impulsivo seguidor de los divertidos y amenos videojuegos, y poseía una SNES y un puñado de juegos. Pero hasta hace poco, el mundo de las consolas no me satisfacía y he decidido comprarme un ordenador.

El problema que me surge es que no tengo ni idea de utilizar uno, ya que soy principiante en el asunto. Recurro a vosotros para que me recomendéis un libro, curso o algo similar para que cuando tenga un PC sepa, por lo menos, ponerlo en marcha, cargar un CD o imprimir una carta.

Pedro J. Castillo Timoner (Castellón)

RESPUESTA: En principio, lo primero que tienes que tener en cuenta es que manejar un PC, con un poco de práctica, no va a resultarte difícil. Lo mejor es que adquieras tu ordenador y practiques con él sirviéndote de alguno de los más básicos libros sobre el tema que existen en el mercado. Casi todas las editoriales tienen alguno, como por ejemplo la divertida y amena serie de «Informática Para Torpes» de Anaya Multimedia, que además está ilustrada por Forges. Si necesitas más ayuda siempre puedes apuntarte a un curso de manejo de MS-DOS o Windows.

Manos a la obra

Hola, me llamo Óscar y tengo un 286 con 1MB de RAM. Con esta pequeña máquina ya no me funciona ningún programa y ningún juego nuevo. Cansado de los antiguos que tengo, he decidido crearlos yo mismo. Pero aquí viene mi problema, ¿qué lenguaje de programación utilizo?, ¿qué programa y manual compro? He oído que el lenguaje Ensamblador y el C son muy utilizados, pero los desconozco. Así pues, les agradecería que me aconsejasen.

Óscar Herrera Cabanillas (Madrid)

RESPUESTA: Elogiamos tu valiente decisión de crearte tus propios juegos, aunque va a ser algo que te va a llevar bastante tiempo si, como se deduce de tu carta, no tienes conocimientos de programación. Efectivamente, la mayoría de los juegos se realizan en los dos lenguajes que tu mencionas, que disponen de una amplia gama de compiladores de compañías como Microsoft o Borland. Con estos programas, unos buenos manuales, muchas horas de trabajo y bastante perseverancia llegarás a realizar tus propios juegos... pero, ¿no has considerado la opción de adquirir un ordenador nuevo?

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
CARTAS AL DIRECTOR



Es tu turno

PC CD-ROM y 3,5", Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation, Saturm, Game Boy, Mac, Mac CD-ROM.

Distribuido por:







Arcadia Software, S.A. Pº de la Castellana, 52 - 6ª Pl. - 28046 Madrid - Tel. (91) 5 61 01 97 - Fax (91) 5 62 75 05



No te quedes en casa y participa también en CAMPEONATOS EUROPEOS

TACTICAS Y MAXIMA JUGABILIDAD

Eres una estrella internacional que ha sido nombrada para dirigir un clubs de Segunda División. Tus habilidades futbolísticas podrán llevarte a la Primera División, pero ¿podrás permanecer en ella y conseguir los mejores resultados?

Player Manager 2 contiene todas las presiones de un club de fútbol de hoy en día. Deberás relacionarte con la prensa, comprar, vender o ceder jugadores, diseñar tácticas, aumentar la capacidad de tu estadio y mejorar tu equipo con intensos entrenamientos.

Player Manager 2 es una simulación sin igual. Es el único juego que te proporciona la opción de jugar con el equipo que diriges, dando acción fuera y dentro del terreno de juego.

- 1-4 jugadores.
- Todos los campeonatos **nacionales** y **europeos**.
- Cuatro vistas del terreno de juego diferentes: isométrica, perspectiva, superior e inferior.
- Datos sobre los encuentros y noticias importantes para mantenerte informado en todo momento.
- Impresionantes gráficos.

"El juego más emocionante y profundo jamás visto" . Match Magazine

"En el campo y fuera de él, no hay ningún juego que se pueda comparar a Player Manager 2". CVG

Disponible en PC CD ROM

PLAYER Manager 2
Management & Arcade Action
ALL IN ONE GREAT PACKAGE!
ANCO

Envía este cupón con tus datos a Virgin Interactive Entertainmment España, S.A. Hermosilla, 46 2º D. 28001 Madrid, antes del [illegible] y recibirás un obsequio Virgin. Además te tendremos informado de un montón de sorpresas que estamos preparando.

Tengo: ☐ PC ☐ 486 ☐ Pentium, memoria ____ Mb. ☐ Próxima adquisición ☐ Tarjeta sonido
☐ CD-ROM ☐ Próxima adquisición
Voy a cambiarme a: ☐ PC modelo ☐ Consola modelo ☐ Consola; Modelo
Compro SW de entretenimiento: ☐ frecuentemente ☐ a veces ☐ nunca
Nombre:
Dirección:
Provincia:
C.P.
MICRO



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Tel. Soporte Técnico: (93) 425 20 06



KINGDOM O' MAGIC

Aventura de locura

RESULTA COMPLICADO, MUY COMPLICADO, VER ALGUNAS DE LAS ESCENAS DE LA VERSIÓN BETA DE «KINGDOM O' MAGIC» QUE SCi NOS MOSTRÓ, NO HACE MUCHO TIEMPO, Y NO SENTIR QUE SE ESTÁ ANTE ALGO VERDADERAMENTE DISTINTO EN EL GÉNERO DE LA AVENTURA GRÁFICA. TANTO ES ASÍ, QUE SUS AUTORES NO LA HAN ENCLAVADO EN EL MISMO.

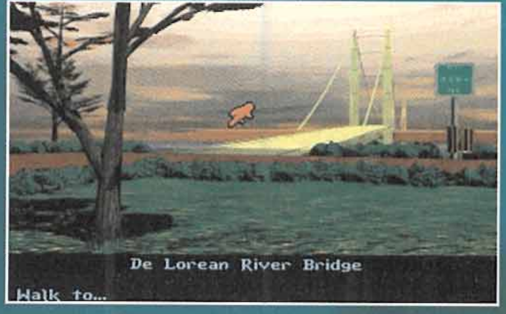
EL EQUIPO RESPONSABLE DE LA PROGRAMACIÓN Y EL DISEÑO, HA TENIDO LA "OSADÍA" DE INVENTAR PARA ESTE JUEGO, QUE LLEGARÁ HASTA NOSOTROS EN POCOS MESES, UN NUEVO GÉNERO, LA AVENTURA CÓMICA.

¿SE HAN VUELTO LOCOS EN SCi, O HAN APRENDIDO A REIRSE HASTA DE SU SOMBRA? SEA COMO FUERE, EN ESTOS MOMENTOS SE PUEDE AFIRMAR, TAJANTEMENTE, QUE «KINGDOM O' MAGIC» SERÁ UN JUEGO QUE DEJARÁ HUELLA.



SCi
En preparación: PC CD-ROM, MAC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION
AVENTURA GRÁFICA







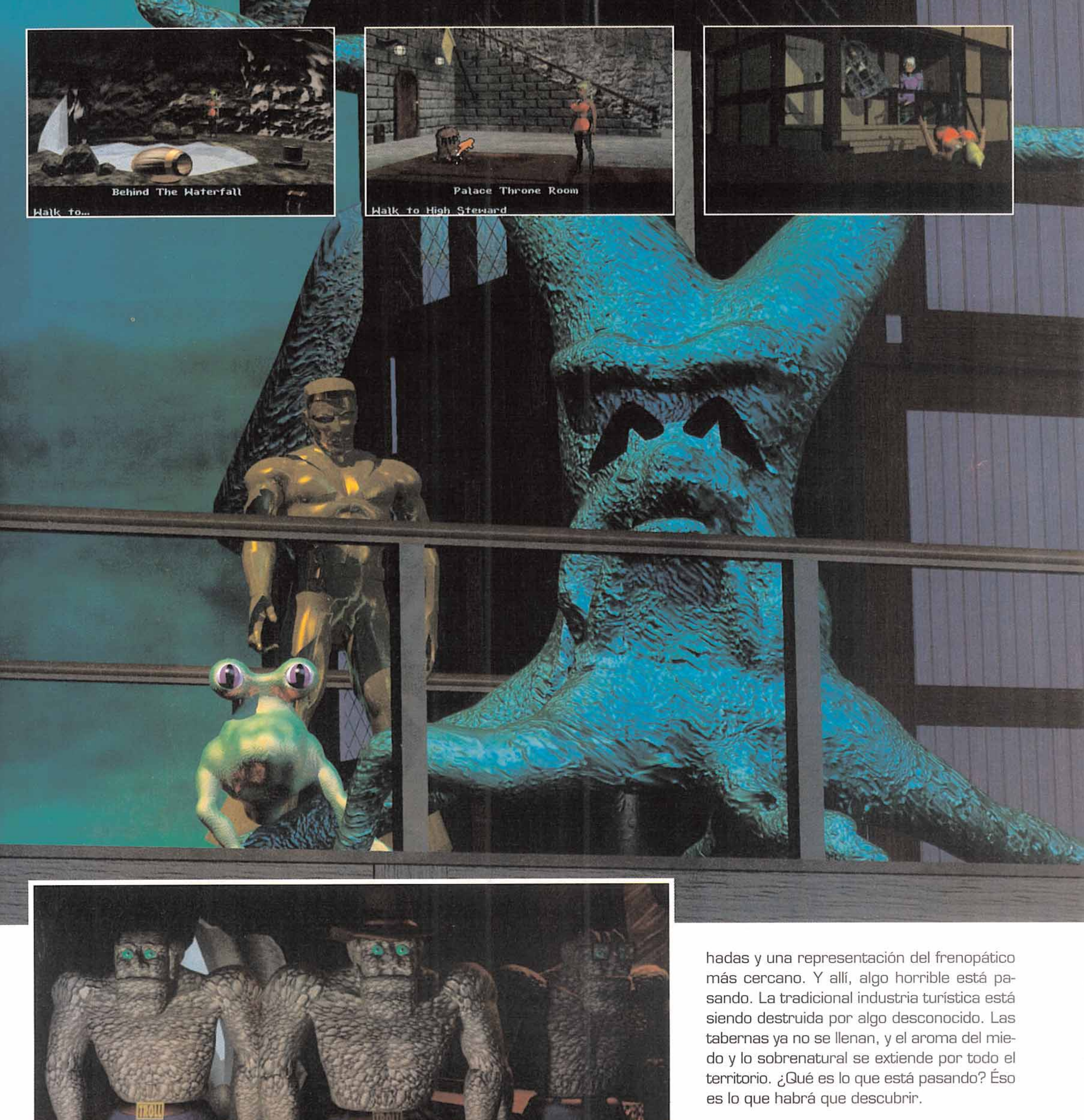
Las primera noticias referidas a «Kingdom O' Magic», si la memoria no nos falla, datan de hace menos de un año, cuando en una de estas ferias del videojuego, que tan a menudo se celebran por ahí fuera, los chicos de SCi nos dijeron algo así como "¡Eh! Estamos preparando una aventura que será la bomba". Nosotros, desconfiados como siempre, pensamos para nuestros adentros que, claro, qué iban a decir ellos. Pero, acudir a sus oficinas en Inglaterra, y ver durante cinco minutos, en vivo y en directo, cómo el programa iba tomando forma y varias espectaculares secuencias se desarrollaban ante nuestros ojos, fue todo lo que hizo falta para darles la razón, y darnos cuenta que estábamos ante algo sensacional.

¿EL ORIGEN DE UN GÉNERO?

Lo que ya nos dejó algo más descolocados, al menos al principio, fue eso de "Aventura Cómica". No acertábamos a entender el porqué de esa denominación. Pero, como todo, fue cuestión de unos minutos comprender la razón.

Veamos, para dar una ligera idea del sentido delirante y cómico de «Kingdom O' Magic», os contaremos cómo comienza. Tras una intro genial en la que los chicos de SCi demuestran que éso de los Silicon y el Wavefront lo tienen absolutamente dominado, se ve un paisaje campestre a oscuras. Está a punto de amanecer, y nuestros héroes se van a poner en acción. Pero es un amanecer un tanto especial. Desde no se sabe dónde, aparece una gigantesca esfera que, a modo de péndulo, describe una trayectoria perfecta hasta estrellarse con... el cielo. La Noche –por llamarla de algún modo–, se hace añicos como un cristal con un estruendo ensordecedor, y la luz surge repentinamente, al tiempo que un gallo canta. Tan surrealista escena es el punto de arranque del juego. El resto, es fácil imaginar que sigue una línea tan absurda y desternillante.

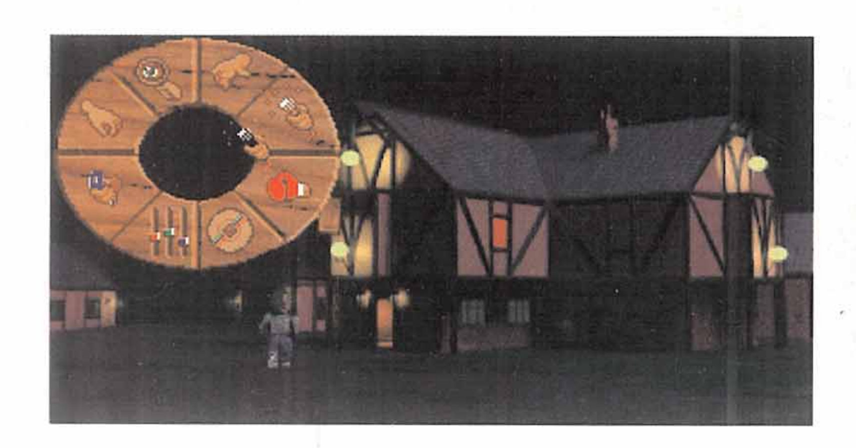
El escenario de «Kingdom O' Magic» es un curioso reino –¿qué, sino?– poblado por unos habitantes que parecen un cruce entre una película de mutantes, un cuento de

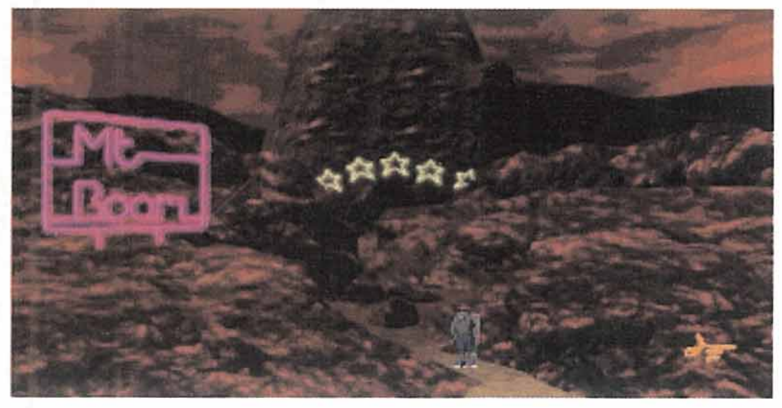


hadas y una representación del frenopático más cercano. Y allí, algo horrible está pasando. La tradicional industria turística está siendo destruida por algo desconocido. Las tabernas ya no se llenan, y el aroma del miedo y lo sobrenatural se extiende por todo el territorio. ¿Qué es lo que está pasando? Éso es lo que habrá que descubrir.

UNO, DOS O SEIS

Si algo tendrá de especial «Kingdom O' Magic» –dejando aparte el tema técnico, del que hablaremos más tarde– es su extensión, y su variedad, entendiendo como variado que, según aseguran en SCi, es casi imposible que una partida sea igual a otra posterior.





Técnica en acción

Potentes estaciones de trabajo con el soft más sofisticado para el diseño gráfico, apoyo de Pentium y Autodesk Animator para la conversión de las secuencias cinemáticas, editores especiales para el diseño general de las diferentes localizaciones del juego, un estudio de grabación para la banda musical, voces y efectos especiales de sonido... Todo era poco para afrontar un reto de las características de «Kingdom O' Magic».

Nosotros tuvimos la fortuna de ver en directo, en los estudios de SCi en Southampton, el desarrollo de parte del juego. Y era como estar en el paraíso. Un equipo de varias decenas de profesionales, entre actores, artistas gráficos, programadores, etc., trabajando a un ritmo infernal, y haciendo virguerías ante nuestros atónitos ojillos, era lo que se podía ver allí.

Una gente la mar de simpática y amable que nos mostró, haciendo un descanso en su trabajo, las técnicas de animación que utilizan, las herramientas de programación, el proceso de diseño de una aventura y, también hay que decirlo, lo completamente chiflados que están. Locura sana, eso sí. Pero locura al fin y al cabo. Qué lastima que no fuera contagiosa...

Para empezar, los dos CDs de que constará el programa tienen una particularidad. La estructura de «Kingdom O' Magic» se basará en la posibilidad de jugar con dos protagonistas distintos: Sidney, el hombre lagarto, y Shah-Ron, una rubia maciza de esas que sólo se ven en las revistas y jamás paseando por la calle.

Cada personaje tiene su CD particular, con lo que, en realidad, ya estamos hablando de dos juegos, más que de uno. Pero aquí no acaba la cosa.

De forma que el usuario pueda disfrutar una y otra vez de «Kingdom O' Magic», en SCi han tenido una idea casi completamente original. Existirán tres formas de afrontar la aventura, tres caminos totalmente distintos: Traditional Ye Olde Quest, Magnificent 7/11 Quest y Slightly Bizarre and Twisted Quest.

Lo de casi original viene a colación de que la idea –o al menos, una parecida– la tuvieron los chicos de Lucas en «Indiana Jones & the Fate of Atlantis». Pero esa es otra historia.

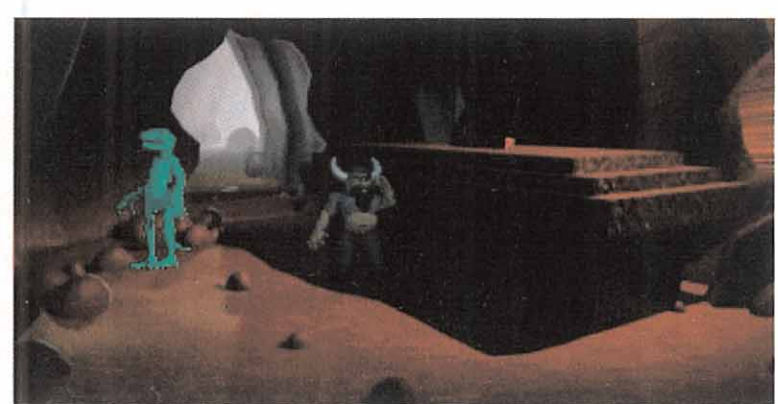
De este modo, en la práctica, lo que tendríamos serían tres juegos. La operación, así, es bien sencilla. Dos personajes, por tres caminos diferentes, igual a seis aventuras. Lo que no estará nada mal para ser un sólo programa.

Por otro lado, «Kingdom O' Magic» poseerá otra cualidad inapreciable. Cuando queramos hablar con un personaje, a diferencia de otros juegos, no obtendremos siempre la misma respuesta, ni conseguiremos que nos den siempre determinados objetos en localizaciones muy concretas. Por decirlo así, los habitantes del juego pululan a sus anchas –más o menos, claro– por los distintos escenarios y, si en una partida puede que criatura nos dé una pista en un bosque, a lo mejor en una partida posterior quien nos da esa información es una viejecita en un pueblo. ¿Complicado? No, simplemente variado y divertido.

DEL FUTURO A LA LOCURA

Después de «Cyberwar», SCi ha dado un giro de 180 grados con «Kingdom O' Magic». Tanto el tipo de juego, como el diseño y la



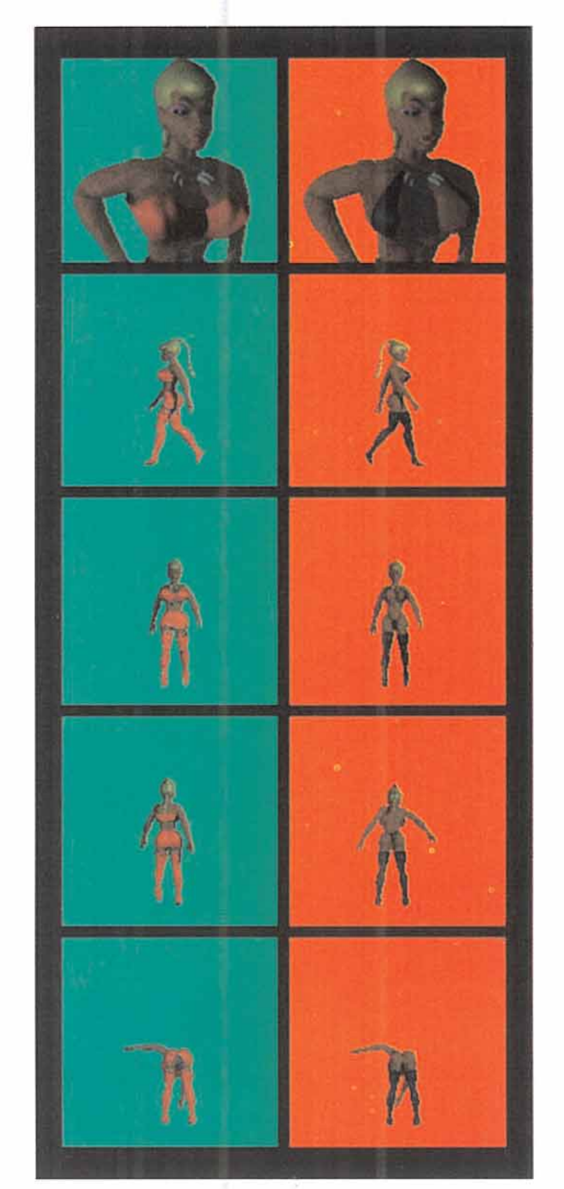






El gráfico prohibido

Somos unos sinvergüenzas. Lo sabemos. Y mira que nos lo pidieron en SCi: "ésto es sólo a modo de anécdota, no lo publiquéis".
Pero chico, la verdad es que la tentación era demasiado grande y hemos caído en ella. Todo esto se refiere al gráfico prohibido, o censurado, según se mire, de la protagonista femenina de «Kingdom O' Magic», Shah-Ron.
Y es una pena que en SCi hayan decidido que la cosa tenía que moderarse, porque el primer vestuario escogido para la chica era de lo más sexy. Pero bueno, allí en la bella Inglaterra son muy suyos para según qué cosas, y creyendo que ciertas escenas podrían levantar excesiva polvareda, se decidió lo más sensato.
En fin, los ojos de los británicos no podrán contemplar nunca estas –bellas– imágenes, pero si ellos se lo pierden, nosotros no tenemos por qué hacer lo mismo.

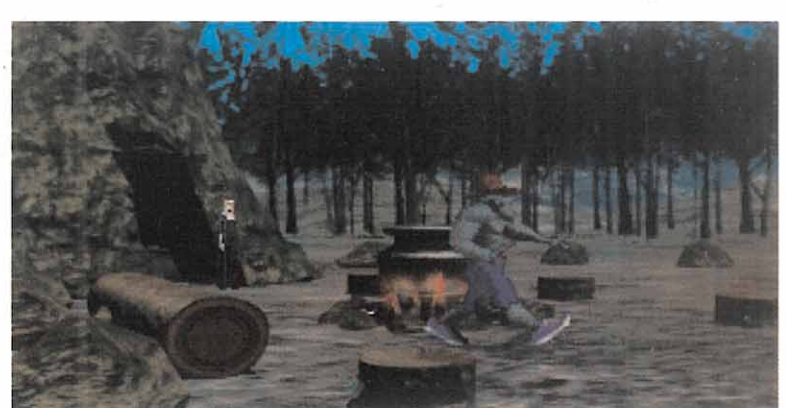


realización, no tienen nada que ver con su producto anterior –aunque, de todos modos, está trabajando en «The Lawnmower Man 2. Beyond Cyberspace», del que, por el momento, no sueltan prenda–. Lo único que tiene en común, por así decirlo, es su calidad técnica y la enorme inversión empleada en su desarrollo.

Todo el juego –escenarios, personajes, animaciones...– ha sido desarrollado con el apoyo técnico de estaciones Silicon Graphics con software Wavefront, entre otras aplicaciones de diseño gráfico. En este sentido, es fácil hacerse idea de la calidad en este apartado.
Por otro lado, la incorporación de voces, efectos especiales, una banda sonora original, tan delirante como la acción del juego, y una trama más de película que de otra cosa, le proporcionan esos detalles de calidad que diferencian a todo un señor juego del ochenta por ciento de mediocridades que copan el mercado del software.
En cierto modo, la filosofía de SCi recuerda a la de otra compañía que, en tiempos prehistóricos cuando el Spectrum reinaba en el universo de la informática doméstica, se dedicaba a lanzar muy pocos productos al año, uno o dos, pero de una enorme calidad en todos sus apartados. Hablamos de Palace, claro.
«Kingdom O' Magic» se perfila, así, como una magnífica aventura y un magnífico juego, en líneas generales. SCi afirma que en este mismo mes estará listo para salir al mercado británico, y en breve, tras su –se espera y se desea, aunque aún no está muy claro– traducción al castellano, en nuestro país.
Preparaos para una aventura fantástica, en los límites de la imaginación.

F.D.L.





SCREAMER

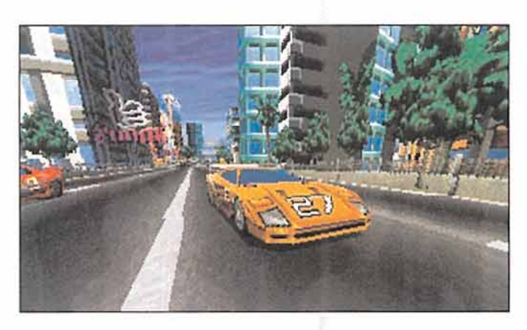
GRAFFITTI/VIRGIN
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE



La aparición, ya va para un año, de las nuevas máquinas en el mundo del videojuego, ha revolucionado ciertos conceptos que, hace muy poco tiempo, tan sólo definían una bonita utopía. Entre ellos –quizá el más relevante– la generación de gráficos en tiempo real. Y, ligado íntimamente a esta característica,



se encuentran los juegos de coches. Asimismo, los PCs más potentes han empezado a demostrar sus capacidades al respecto, y la última prueba la encontraremos en «Screamer», el esperado juego de Virgin que ya está a punto de ver la luz.
La idea que da vida a «Screamer» es muy, muy simple: conseguir el arcade de carreras más veloz visto en un compatible. Sin embargo, la premisa de la velocidad no está apartando del desarrollo del juego –ni mucho menos– detalles en apariencia secundarios, pero que pueden decidir el éxito o el fracaso de un programa de este

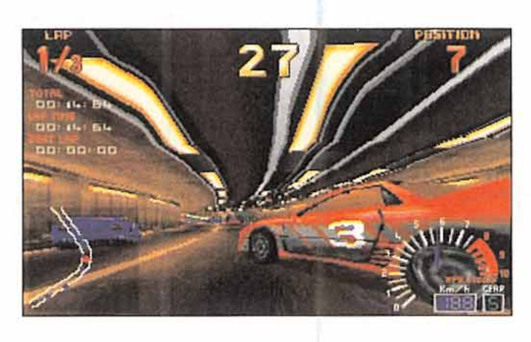


tipo. Nos referimos, por supuesto, a todo lo relacionado con el realismo. Y es que no sólo de acción vive un buen juego perteneciente a este género.
El equipo de desarrollo, Graffitti, está consiguiendo con «Screamer» lo que parecía imposible hace tan sólo unos meses, o sea, conjugar las características técnicas

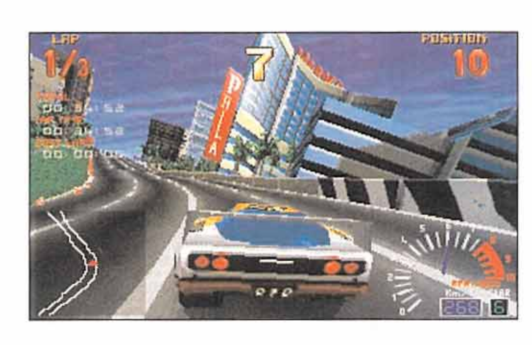
PREVIEW

Realismo sobre cuatro ruedas

de un simulador con la trepidante acción de un arcade.
Así, en «Screamer», podremos observar un coche en cuyo panel de mandos todo funciona como debe, que se inclina al tomar las curvas, con unas ruedas que giran tal y como deben hacerlo, un logrado



efecto de contravolante, unas luces de frenos que se iluminan al pisar el mismo... Sumemos a ello una calidad gráfica asombrosa, que hace que la propia VGA luzca como si se tratara de un juego en alta resolución, unos efectos sonoros explosivos, y ya nos iremos haciendo una idea aproximada





de lo que Virgin está preparando para finales de año con «Screamer». Un juego que llegará con la intención de revolucionar un género.

F.D.L.







SI QUIERES TENER
HOY
EL MAYOR SURTIDO DE VIDEOJUEGOS
SI QUIERES JUGAR
MAÑANA
CON UN MILLON DE POLIGONOS
TU QUIERES GOLDSTAR 3DO
Goldstar 3DO te da hoy la mayor potencia disponible: 32 bits. Y mañana, con un simple cartucho de expansión, te dará el doble de potencia: 64 bits. Tecnología M2, algo que no puede darte ninguna otra consola.
Si no quieres quedarte a medias. Si no quieres volver a tirar la consola, igual que hiciste con las de 8 y 16 bits, que no te engañen, cómprate ya una Goldstar 3DO. Cualquier otra acabarás tirándola.
Goldstar 3DO, la única consola que no se te quedará pequeña.
Y de regalo
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GOLDSTAR 3DO MULTIMEDIA
5 SISTEMAS EN 1
CD Juegos
CD Video
CD Audio
CD Photo
CD Graphics (Karaoke)
Incluida tarjeta de memoria para guardar tus partidas favoritas.
GoldStar
GOLDSTAR ESPAÑA. AV. EUROPA, 21 28100 ALCOBENDAS (MADRID) TEL: (34-1) 661 63 32, FAX: (34-1) 661 64 54
SI TIENES 130 PTS./DIA. YA TIENES TU CONSOLA 3DO
GOLDSTAR TE LA FINANCIA Y TE DA UN VALE PARA QUE LO CANJEES EN CUALQUIER TIENDA
Nombre del Padre:
D.N.I. del Padre:
Dirección:
Ciudad:
Tel:
Envía estos datos por fax o por correo o simplemente llama al Departamento de Atención al Cliente (Sr. Muriel) y dáselos por teléfono (91- 661 63 32)







Llega lo más auténtico

PREVIEW

Con la aparición, primero fuera de nuestras fronteras y, más tarde, en toda Europa y, por ende, en España, de las nuevas máquinas de 32 bits, y las cada vez más y más altas prestaciones del PC, ha surgido una curiosa corriente de producción de software que abarca tres grandes campos: los juegos de coches –o carreras, de cualquier tipo–, los arcades de lucha 3D y los dedicados al fútbol.

Del último grupo no ha quedado casi ninguna de las grandes compañías sin meter mano al pastel: Sega, Konami, Psygnosis, EA..., y ahora, Gremlin.

La reconversión, ya va para un año, de Gremlin en Gremlin Interactive, comienza a dar ahora sus verdaderos frutos. La incorporación de la división Actua Sports a sus actividades es la mejor prueba, con

ACTUA SOCCER

GREMLIN INTERACTIVE
En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
DEPORTIVO

«Actua Soccer» como una de sus rutilantes estrellas.

Como el nombre indica bien a las claras, «Actua Soccer» está dedicado al fútbol, pero fútbol en su más pura esencia.

Un marcado espíritu arcade, no exento de ligeros toques de estrategia y decisión –alineaciones, formaciones, etc.–, marcará la pauta de «Actua Soccer». Aunque lo mejor es que esa concepción se esté llevando a la práctica con una técnica brillante.

La aplicación del "Motion Capture" en las animaciones de los jugadores, la resolución VGA y SVGA –cuidado, se prevé el Pentium como máquina necesaria para disfrutar este apartado–, los 44 equipos reales que incluirá el juego, voces digitalizadas de comentaristas profesionales, cerca de una decena de cámaras para seguir la acción –incluyendo una perspectiva cenital–, opción de juego en red, algoritmos de IA, repetición a voluntad de cualquier jugada desde cualquier ángulo y un largo etcétera de detalles y características que diferencian lo que puede ser un gran juego, de la masa que invade el mercado mes a mes, harán de «Actua Soccer» un título que destaque sobremanera entre todos los de corte similar que se anuncian para los próximos tiempos.

F.D.L.











DUST

Greetings From DIAMONDBACK NEW MEXICO Home of DUST A TALE OF THE WIRED WEST

- Más de 30 personajes interactivos
- Calidad cinematográfica en alta resolución
- Juegatela a una partida de póker, con una tragaperras o en un duelo a muerte
- Nominado para mejor aventura gráfica del año 95
- Compatible con Windows 95

I don't like your face
Go ahead, make my day

Sorry to bother you ma'am
About $3 of good whiskey

DUST

DR. OWSLEYS TIBETAN BEAR BALM

BMG INTERACTIVE Entertainment

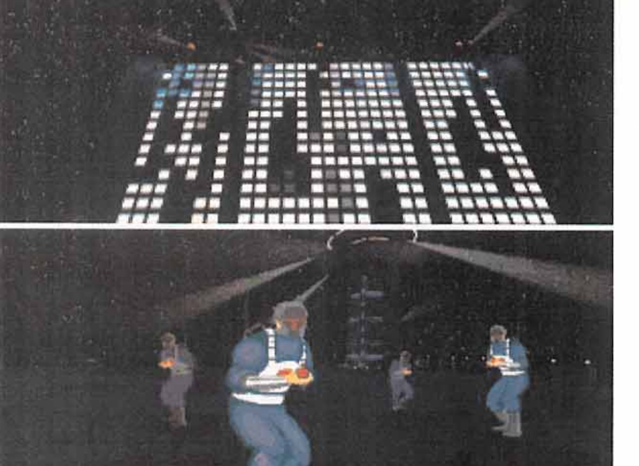
ERBE

CYBERFLIX INCORPORATED



HYPNOTIX/NEW WORLD COMPUTING
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA/ARCADE









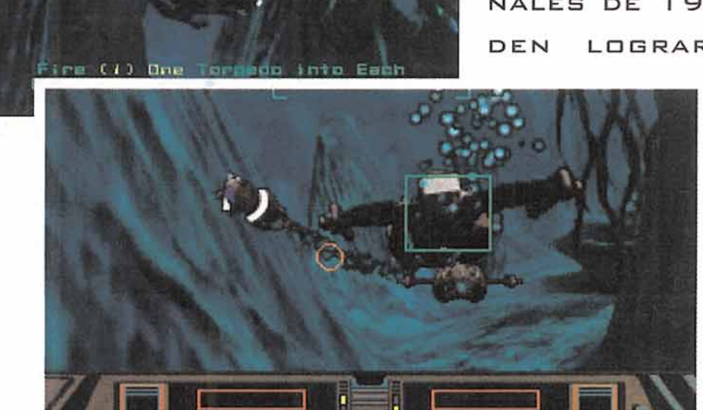


WETLANDS



PREVIEW





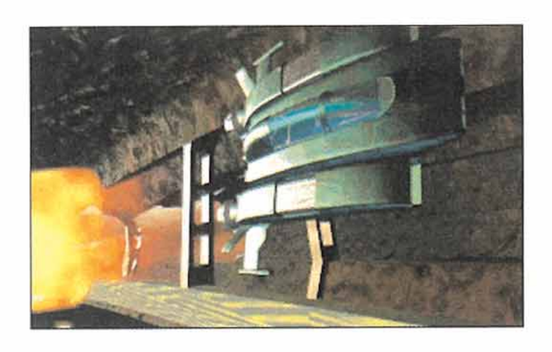
DESDE HACE ALGÚN TIEMPO, NEW WORLD COMPUTING HA QUERIDO, Y POCO A POCO LO ESTÁ CONSIGUIENDO, DESLIGARSE DE ESE ENCASILLAMIENTO COMO "COMPAÑÍA DE ROL", QUE ARRASTRA DESDE LA APARICIÓN DE LA SERIE "MIGHT & MAGIC". LA APARICIÓN DE «ZEPHYR» –UN EXPERIMENTO NO DEMASIADO CONVINCENTE– YA DIO ALGUNAS PISTAS AL RESPECTO, PERO VA A SER AHORA, A FINALES DE 1995, CUANDO PUEDEN LOGRARLO DE MANERA DEFINITIVA CON «WETLANDS», UN PROGRAMA DE APARIENCIA REALMENTE ESPECTACULAR, CUYA FUENTE DE INSPIRACIÓN RESULTA BASTANTE EVIDENTE.

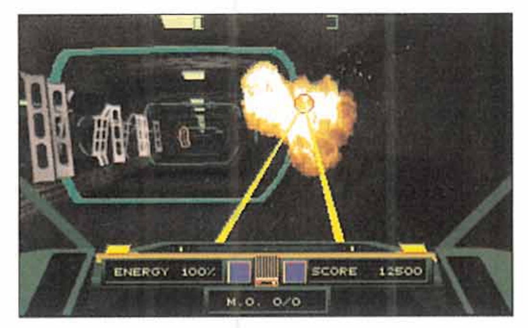
Lo más curioso del caso «Wetlands» es que se trata de uno de esos programas de los que apenas sí se ha oído comentar algo, y que, sin embargo, te pueden atrapar con un encanto especial desde el primer momento. Aún así, lo único que se ha podido contemplar, hasta el momento, de este juego es apenas un esbozo de lo que la versión final, que saldrá a la venta en un corto espacio de tiempo, puede llegar a ofrecer. Y si una sencilla demo, o una versión beta, son impresionantes, imaginar lo que será el juego completo no es demasiado difícil.

JUEGO, PELÍCULA, AVENTURA...

La información disponible acerca de «Wetlands» indica que su estructura principal se basará en dos partes principales, diferentes, pero que se complementan a la perfección. La primera, referente al juego en sí, recuerda de manera sorprendente al excelente «Cyberia» de Interplay, en sus fases arcade. Esto es, a bordo de diversos vehículos –naves submarinas, volantes, etc.–, la acción seguirá un camino predeterminado, manejando el usuario ciertos controles de defensa y ataque. La segunda parte, se basa en una serie de secuencias cinemáticas, que combinarán de manera ejemplar los escenarios renderizados con personajes animados según las técnicas más clásicas –a mano, y de un elevado realismo en sus movimientos–. Estas secuencias, son











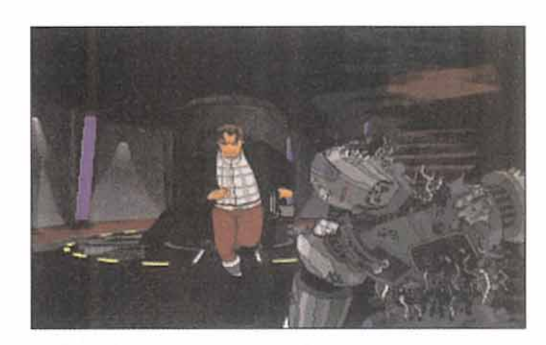
UN NUEVO CAMINO

las que servirán como hilo conductor del guión del juego, formando el conjunto una verdadera película interactiva.
Pero, si contempláis las imágenes que acompañan a estas líneas, podréis pensar que el estilo del diseño de estas animaciones –mezcla de cómic, ciencia ficción, serie de TV...– os recuerda algo enormemente familiar. Nosotros también lo pensamos, sí. Por decirlo de algún modo, la factoría Lucas está creando escuela...

SABIA COMBINACIÓN

Efectivamente, en más de una ocasión, llegaréis a pensar que parece que los diseñadores del juego han sacado su inspiración de productos como «Full Throttle» o el inminente «The Dig». Aunque, bueno, eso no se sabe a ciencia cierta.
Lo mejor de todo, es que Hypnotix y New World Computing, pese a las posibles –y quizás inconscientes– influencias recibidas, están creando un producto con personalidad propia, que a los cinco minutos de juego harán olvidar cualquier referencia a programas ajenos.
La calidad técnica que, se asegura, poseerá «Wetlands», será otro punto a su favor, que borrará cualquier duda sobre inspiraciones más o menos directas en el diseño, para dar paso a una combinación perfecta de arcade –el gran ingrediente del juego– y aventura, aunque este aspecto más por su estructura de película, que por un encasillamiento real en este género.
¿Qué tendremos entonces en «Wetlands»? Ante todo, y si nuestros pronósticos no fallan, un gran juego. Y si ésto se cumple, el resto no tendrá demasiada importancia.

F.D.L.







TÉCNICA COMBINADA

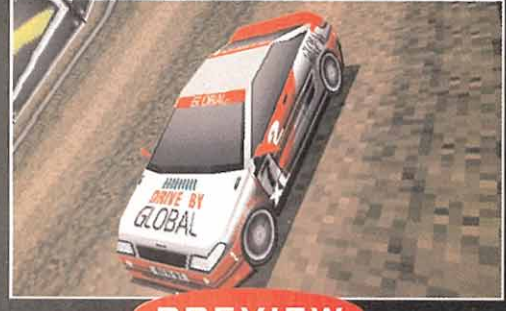
Como parece que viene siendo cada vez más habitual, «Wetlands» será uno de esos programas que efectúan una mezcla de técnicas y métodos para lograr un producto lo más satisfactorio posible, al tiempo que variado.
Algunos ejemplos como «Commander Blood» –vídeo, render y animatrónica–, «The Daedalus Encounter» –vídeo y prerenderización 3D en secuencias cinemáticas–, «Mortal Kombat» –digitalización de vídeo y diseño 2D–, «Fade to Black» –render 3D en tiempo real y secuencias cinemáticas prerenderizadas–, etc., demuestran que el esfuerzo que se está desarrollando, de un tiempo a esta parte, es enorme a la hora de ofrecer un producto de calidad. Y «Wetlands» no va a envidiar a ninguno de ellos. Con un estilo propio, y combinando el render en los escenarios y la animación tradicional, New World Computing está preparando un programa verdaderamente especial, con el que, quizá, comiencen una nueva andadura tras su paso por el rol, con gran éxito, por cierto.



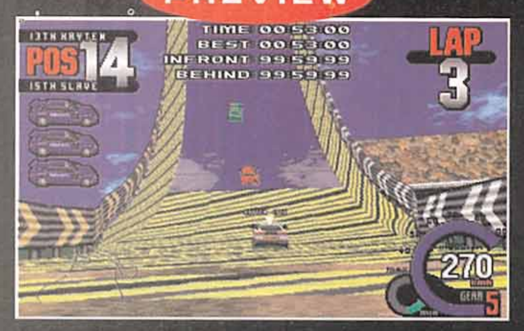








PREVIEW



FATAL RACING

Observando el panorama que se nos avecina, y en previsión de la posible competencia que se desatará entre las compañías grandes, en los próximos meses, Gremlin está apostando fuerte para entrar "a saco" en la nueva generación de juegos. Programas que exprimirán al máximo todas las posibilidades de los procesadores más potentes disponibles en el mercado. Si las nuevas máquinas cuentan con títulos como «Ridge Racer», «Daytona USA», el inminente «Sega Rally», etc., la parte de los compatibles está tomando buena nota con «Destruction Derby», «Screamer» y, claro está, este «Fatal Racing» que pretende hacerse con un hueco importante, ofreciendo cantidad y calidad.

Lo de la calidad, no nos cabe duda, tratándose de Gremlin y sabiendo lo exigente que se va a poner el mercado, en muy poco tiempo. Vamos, que no les va a quedar otro remedio que dar lo mejor de sí mismos.

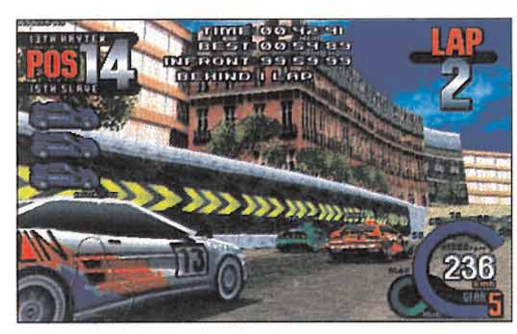
Lo de la cantidad, es curioso, dado que en este tipo de juegos casi lo único que se ha tocado hasta el momento es la velocidad, sin más. El arcade consistente en dar vueltas alrededor de un circuito. Claro que, éso, bien hecho, no es precisamente poco.

Pero lo que queremos poner en claro es que «Fatal Racing» pretende aportar algo más. Salvo excepciones, como el caso de «The Need for Speed», que tanto la competición,

Conducción al límite

GREMLIN INTERACTIVE
En preparación: PC CD-ROM
ARCADE



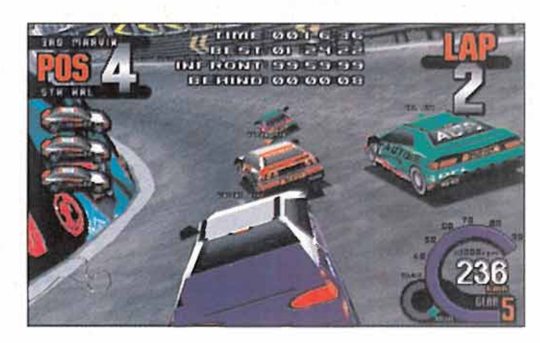


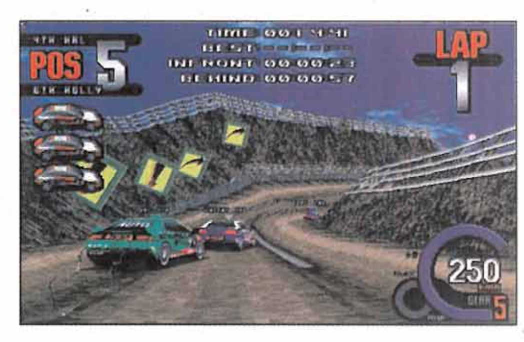
como el puro placer de conducción –con todo lo que ello implica– era tenido en cuenta en todos sus detalles, el resto de juegos de coches existentes –o los que están a punto de aparecer– apuestan claramente por el arcade, sin más complicaciones.
Y lo que pretende Gremlin –¿lo conseguirá?– es ofrecer un arcade más arcade que los demás, sin olvidarse de la simulación.

ACROBACIAS SOBRE RUEDAS

El juego, a la hora de escribir estas líneas, y aunque muy avanzado, aún no se encuentra concluido. Así, no es posible afirmar tajantemente hasta qué punto las pretensiones de Gremlin se verán cumplidas. Sin embargo, el porcentaje alcanzado en su desarrollo sí da una idea bastante clara de las características principales de que disfrutará «Fatal Racing», empezando por su idea global.
La base de la que parte el juego consiste en la tradicional carrera de coches –varias decenas de rivales, un elevado número de circuitos a recorrer, y un objetivo claro: ganar–. Pero Gremlin aporta el toque de originalidad necesario combinando todo ésto con un marcado sentido del espectáculo, incluyendo ciertas variantes acrobáticas en estos recorridos, que no existen en ningún juego –que nosotros sepamos– previsto para esta temporada, y cuyos antecedentes habría que buscarlos un puñado de años atrás, en una pareja de programas que los más avezados en las artes del automovilismo informático recordarán, a buen seguro: «Hard Drivin´» y «Race Drivin´».
Así es. «Fatal Racing» se definirá por la inclusión de circuitos repletos de loopings, envolventes de la carretera, giros, saltos... Espectáculo sobre ruedas, en pocas palabras.



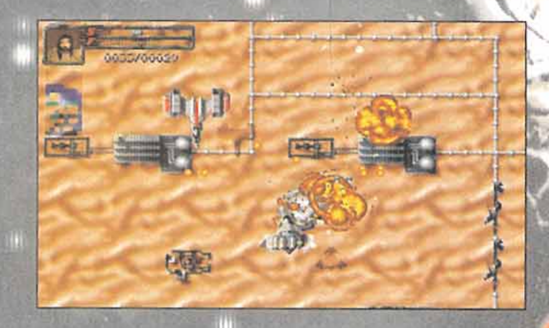




A TODA VELOCIDAD

Pero claro, hablando de juegos de coches, lo que da o no el éxito a estos programas es su nivel de realismo, con una sensación lograda de velocidad, buena jugabilidad, opciones de configuración que se adapten a todos los gustos, etc. Y de éso, por lo que se sabe, a «Fatal Racing» no le a faltar de nada: ocho coches a elegir, otros tantos circuitos, conducción manual o automática, cuatro vistas diferentes, modalidades de campeonato, "head to head" y contrarreloj, opción de juego en red –se calcula que cerca de ¡¡veinte jugadores simultáneos!!–, etc., etc.
Y claro, la velocidad, que no se nos olvide. Pero dejemos claro antes un punto importante, que hace referencia a la resolución gráfica. «Fatal Racing» ofrecerá –si no cambia nada– opciones VGA y SVGA.
En la última, y teniendo en cuenta circunstancias como la generación en tiempo real de los escenarios o el gran número de coches participantes que pueden confluir en escena al mismo tiempo, lo de la velocidad de juego no queda nada claro –a no ser que la gente de Gremlin realice un pequeño milagro en la versión final–. Efectivamente, parece que una vez más el Pentium reclama para sí el gran trozo del pastel. Pero, repetimos, no se puede poner la mano en el fuego hasta que una versión producida de «Fatal Racing» no se ponga en circulación. Sin embargo, no es menos cierto que, excepto por el número de pixels en pantalla, la opción VGA no perderá calidad gráfica.
Con todo, «Fatal Racing» se perfila como uno de los claros triunfadores de la temporada, siempre que Gremlin no tire, en el último momento, del freno de mano de manera sorpresiva.

F.D.L.







EL GRAN ARCADE

PREVIEW

NORIA WORKS/ENIGMA
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE

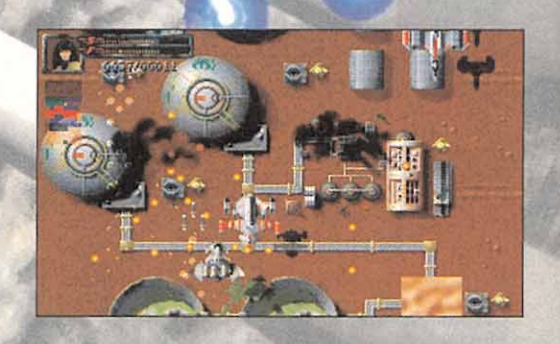
Por fin, parece que el soft español, aunque tímidamente, resurge. A la aventura de Bits Manager en el mundo de las consolas junto a Infogrames, se empiezan a unir en el sector de los compatibles los primeros proyectos serios a nivel mundial. Ahí estarán en breve, por ejemplo, Revistronic y su «Three Skulls of the Toltecs», una excelente aventura gráfica que será editada bajo el sello de Warner Interactive, y, por supuesto, el caso que ahora nos ocupa, Noria Works y «Trauma». Un juego que viene marcado por las líneas maestras del arcade más clásico, donde acción y adicción, junto a una notable calidad técnica, formarán los ingredientes principales de esta incursión patria en el soft internacional.
La aventura comenzó hace unos meses, con el anuncio por parte de Friendware de apoyar incondicionalmente la producción de nuevo software español. Y los primeros resultados están empezando a verse con «Trauma».

En apariencia, el juego se contempla como un shoot'em up relativamente simple en su concepción. Pero, como suele ocurrir, las apariencias engañan.
Deudor a todas luces, cosa que no queda más remedio que reconocer, del inolvidable «Raptor», «Trauma» se está preparando como un producto específico en CD-ROM. Ésto, entre otras muchas cosas, supondrá la inclusión de multitud de fases –unos trece niveles, con cinco o más fases cada uno–, animaciones "made in 3D Studio", voces digitalizadas, etc.
A nivel técnico, ya vemos, la calidad no le va a faltar. ¿Y en el asunto de jugabilidad? Lo visto hasta el momento permite afirmar que también llegará al sobresaliente. La variedad –¿variedad en un shoot'em up?– está asegurada con las opciones de luchar en tres bandos diferentes, un variado abanico de armamento y naves, unas misiones cuyos objetivos variarán enormemente de una a otra...
Si estáis pensando que «Trauma» va a ser el shoot'em up –clásico– más logrado visto en un PC, no os diríamos que no. De todos modos, en breve, cualquier duda será despejada.

F.D.L.











Luis Alarcón, Director General de Friendware, y su hija Marta.

FOTO: Manuel Cortines



STONEKEEP

Dicen que rectificar es de sabios. El problema es que no está demasiado claro quién ha de hacerlo. Tres años después –¿por fín?– «Stonekeep» está dispuesto para el gran lanzamiento. Tres años...
Un juego al que hay que considerar como el gran proyecto de Interplay, con un periodo de desarrollo que ha sufrido no pocos percances: mapeado excesivo de imprevisible crecimiento, cambio de soporte –de floppy a CD–, reprogramación casi total de rutinas, inclusión de escenas en FMV no pensadas en un principio... Tres años de trabajo.
Pero esta vez, sí. Esta vez, Interplay ya tiene algo sólido, no sólo promesas. Quizá sea una de las primeras copias de la versión beta del juego producidas para la distribución a prensa a nivel mundial. Y no podíamos menos que pelear por ella –tras muchas noticias, finalmente, erróneas, del lanzamiento del juego– y, por supuesto, mostrar a todos los lectores de Micromanía cómo va a ser, cómo es, el programa con el que Interplay piensa convertirse en leyenda.

EL FINAL DE LA HISTORIA

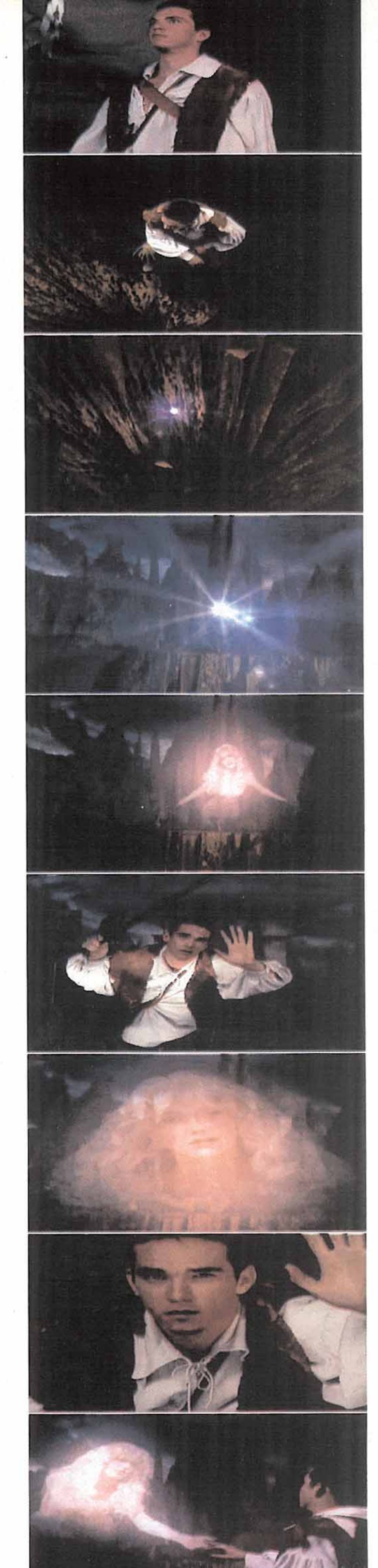
INTERPLAY
En preparación:
PC CD-ROM
AVENTURA/RPG

Era primavera cuando en la redacción recibimos la visita de Peter Bilotta, presidente de la compañía, y la gente de Interplay –Micromanía nº 3, abril 1995–. Desde entonces, han pasado casi nueve meses. Un periodo durante el cual, supuestamente, «Stonekeep» debía haber visto la luz. Pero, ¡ay!, un juego en el que la nota más destacada durante su –largo– desarrollo venía dada por los constantes retrasos en la fecha de lanzamiento, se mantuvo, digámoslo así,







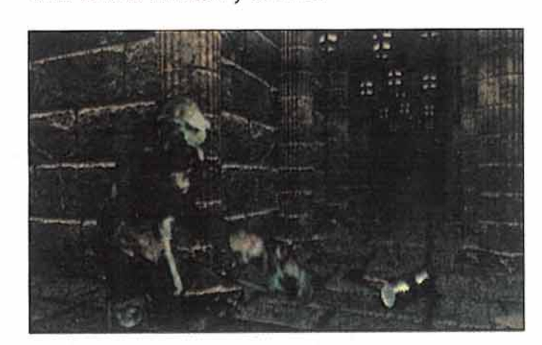


fiel a sí mismo, para hacer sufrir un poco más a todos los usuarios que lo esperaban con los brazos abiertos.

Pero parece que la "maldición" está a punto de finalizar. Sobre la seguridad de la citada fecha, dados los antecedentes, de aparición en el mercado de «Stonekeep», nadie se arriesga lo más mínimo. Pero Interplay, y ésto ya es todo un acontecimiento, ha puesto en manos de Micromanía algo más que simples datos, imágenes del juego o promesas. Hemos tenido acceso a una versión inacabada con los primeros niveles del programa, que muestra bien a las claras que la espera puede haber merecido la pena..., si no pasa nada extraño, una vez más, claro –crucemos los dedos–.

EL MAL COBRA VIDA

«Stonekeep» es un RPG con una considerable dosis de aventura. Y los ingredientes son la inclusión de referencias continuas a brujería, magia, venganzas y la eterna lucha entre el bien y el mal.







Claro está que «Stonekeep» no será una excepción y, por tanto, los aficionados a todo ello encontrarán en el juego una satisfacción a sus ansias de un buen guión. Pero al igual que una buena película –o juego– no precisa de ninguna historia bien construida para alcanzar unos resultados sobresalientes –¿quién no se acuerda de «Tetris»?–, un buen guión tampoco garantiza los mismos.

Lo que hace –lo que hará– de «Stonekeep» un gran juego, tal y como todos esperamos, es el trabajo constante, el esfuerzo invertido en su realización, y una calidad en todos y cada uno de sus aspectos –cuidando especialmente la jugabilidad– que Interplay ha situado en unos niveles muy, muy elevados, compensando la espera y con el deseo de no frustrar las –enormes– esperanzas que en él todos hemos puesto.

Sin embargo, y contra lo que pudiera parecer, la programación del 3D engine utilizado en el juego no ha sido lo más laborioso. Ésto no quiere decir, lógicamente, que durante estos tres años no se haya ido mejorando constantemente esta herramienta. Pero el mayor problema venía dado por la imposibilidad de condensar, en un reducido espacio físico, la gran cantidad de información contenida en los códigos fuente de «Stonekeep».

MÁS GRANDE, MUCHO MÁS GRANDE

La totalidad del juego constará de 22 niveles de enorme mapeado. Una extensión que, sobre el papel, no dice mucho. Es en el momento de entrar en lo que encierran esos niveles cuando nos empezamos a dar cuenta de los problemas en el desarrollo.

Para empezar, «Stonekeep», yendo contra corriente, no utilizará gráficos vectoriales, sino unas 3D sólidas que la relativa libertad de movimientos del jugador obliga a generar, al tiempo que se guardan en memoria











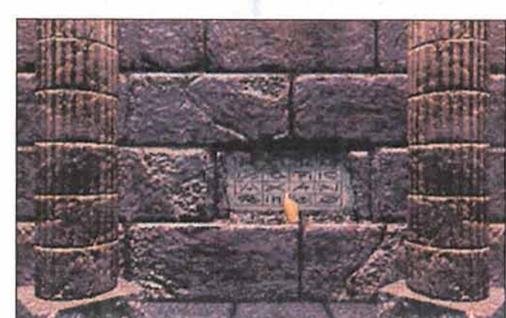




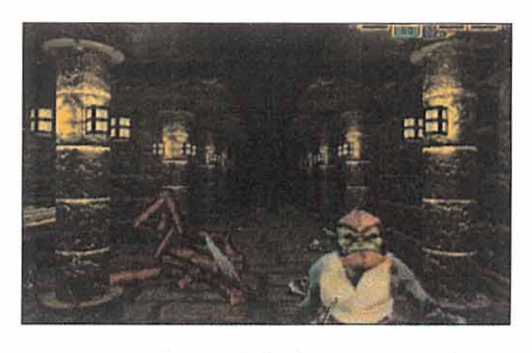












las posiciones de objetos, items modificados –arcones abiertos, muebles destrozados por el personaje, puertas abiertas o cerradas, etc.–, enemigos abatidos, y mucho más. Y hablando de enemigos, el elevado número y variedad de los mismos, y su capacidad para moverse de forma autónoma y casi "inteligente" por los recovecos de los pasillos de cada nivel, complicaba aún mucho más el conjunto.

Para ponerle la guinda al pastel, cuando ya se había desechado el floppy como soporte físico, por el CD-ROM, se decidió incluir una serie de escenas en FMV a pantalla completa. Los problemas parecían aumentar sin cesar. No sólo había que realizar toda la filmación de estas escenas –actores reales, pantalla azul, etc.–, generación de decorados en ordenadores de alto nivel, etc., sino encontrar un sistema de compresión capaz de almacenar todo ésto en poco espacio –sí, el CD ya se quedaba pequeño– y que ofreciera una calidad visual sobresaliente.

Y tres años después de empezar un proyecto que parecía inacabable, se ha conseguido. Bien es cierto que con no pocos sacrificios..., no sólo por parte de Interplay. Evidentemente, los requisitos de sistema reclaman intervenir.

La máquina ideal, como viene siendo costumbre últimamente, parece que será el Pentium con un lector CD de altas prestaciones, para exprimir todo el jugo a «Stonekeep». Pero, caramba, el programa dispondrá de un mecanismo de autodetección de hardware que permitirá, mediante pequeños sacrificios como la ligera reducción del tamaño de pantalla en las secuencias FMV, aprovechar mejor las prestaciones de cada PC en concreto.

Una ambientación claustrofóbica, un interface de usuario revolucionario, en el que es posible controlar todo de manera pasmosamente simple gracias al automatismo de la mayoría de las acciones, y una banda sonora realmente fabulosa, pondrán la guinda al gran pastel.

¿Será «Stonekeep» el RPG definitivo? Difícil es decirlo. Pero, si cruzamos los dedos y no ocurre ninguna nueva fatalidad, será un programa que dejará una importante huella.

F.D.L.


PlayStation
PC CD ROM
"El mundo sería mas tranquilo y apacible sin los Lemmings, pero harto insulso y aburrido".
"Lo mejor de lo mejor, una estratosférica adicción".
Recomendado Micro Manía 95%
3D Lemmings
SE ORIGINAL, UNETE A LAS MASAS.
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and 3D Lemmings™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

TRAS LA RESACA DE LA CELEBRACIÓN DEL PASADO NÚMERO, ESE ESTUPENDO QUINTO ANIVERSARIO EN QUE APROVECHAMOS PARA RECORRER NUESTRA YA LARGA HISTORIA, RETOMAMOS HOY EL CURSO HABITUAL DE LAS REUNIONES, SI OS PARECE. RETIRAD DE LAS MESAS LOS ÚLTIMOS RESTOS DE LA TARTA Y VAMOS CON EL DURO TRABAJO.

MANIACOS DEL CALABOZO

Duro trabajo que parece seguir escaseando, pues sigue sin normalizarse el flujo de llegadas de nuevos JDRs a España. Y las miradas al exterior no parecen invitar al regocijo. Ni siquiera la inminente aparición de «Dungeon Master II» parece serlo tanto, aunque me consta que más allá de nuestras fronteras está recién publicado. Pero ahora realicemos otra inspección de la realidad.

Por suerte, estas carencias no significan aburrimiento para ningún maniaco de pro, ya que tenemos un gran número de aventuras pendientes, entre las que destacan las de «Might and Magic», cada vez más aceptadas por el grueso del grupo. «Lands of Lore» sigue siendo un frecuentado destino, y a ella se unirá en breve la segunda parte.

Y, si pese a todo, vuestro apetito queda insatisfecho, hay un inicio de saga, que ya lleva algún tiempo en el extranjero, que puede resultar muy atractiva: «Realms of Arkania». Ya hace unos años que se publicó su primera parte, y la segunda es más reciente.

Pero no desesperemos más, y hablemos un poco de esa maravilla que se avecina: «Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep».

UN CLÁSICO A NUESTRO ALCANCE

Los muros grises, el sonido de las cadenas arrastrándose, la terrible momia que se oculta tras la puerta o los nauseabundos gusanos rojos que atacan por parejas; el hambre padecida por la carencia de víveres, el enfrentamiento con los caballeros, casi invencibles, o la oscuridad que se retira ante un hechizo de luz..., todos recuerdos, todos reavivados ante el título a que ahora nos asomamos.

Efectivamente, ha transcurrido mucho tiempo, lo que en el entorno de la informática supone siglos, pero «Dungeon Master II» tiene el sabor añejo del juego a que sucede, y los más viejos del lugar no podrán evitar relamerse los labios ante lo que se avecina.

Comenzando por la elección de los personajes, en un subterráneo, y en que los cuadros de la primera parte han sido sustituidos por unas más sofisticadas máquinas de hibernación, todo recuerda al clásico.

Se mantiene la estructura de la pantalla, con un enorme marco central alrededor del cual se disponen los iconos de los personajes; también se conserva la forma de acceder al inventario, la disposición de los personajes, el sistema de magia y el de combate, el desarrollo del juego..., todo increíblemente actual, y corresponde a un juego de hace siete años.

Pero se añade colorido al escenario: las desnudas paredes grises ceden su espacio ante barrocos decorados de grutas. Y también salimos al exterior, donde la lluvia acogerá nuestros primeros pasos al aire libre. Estoy seguro de que habrá muchas novedades más, y me temo que todas complicarán el juego a los aventureros que osen afrontarlo. Pero lo esencial está ahí. «Dungeon Master» se encarna en «D M II», y nadie podrá resistirse... Dentro de poco, el veredicto final.

Y es que «Dungeon Master» fue un juego que se adelantó a su tiempo. En 1987, aproximadamente, y para un ordenador llamado Atari ST, apareció un juego llamado «Dungeon Master», un JDR. Los primeros que se adentraron en su interior pudieron contemplar un interminable laberinto de paredes grises, jalonadas por grilletes, oquedades y charcos, el ambiente ideal para un fin de semana.

En algunas de las paredes iniciales había colgados cuadros de personajes, de entre los que elegiríamos los cuatro afortunados para desvelar el misterio de Lord of Chaos.

Pero no sólo había imágenes: también sonidos. Las puertas al subir y bajar, los mandobles de las armas, pero sobre todo, los pasos. Los pasos de los monstruos acercándose, la interminable sensación de desasosiego al dar la vuelta a la esquina, sólo para encontrar algún ser aterrador, ante cuya vista no escaseaban los respingos del jugador.

Si la ambientación conseguida era excelente, no lo eran menos los distintos sistemas diseñados para realizar hechizos o combatir. En primer lugar, los personajes aprendían al realizar acciones: si un clérigo intentaba hacer hechizos de mago, al principio fallaba y desperdiciaba valiosos puntos de magia. Pero con la práctica el hechizo funcionaría y el clérigo adquiriría habilidades de mago. Lo mismo si le dabas una espada. La práctica era, nunca mejor dicho, la madre de la experiencia.

Los hechizos se formaban combinando runas de hasta cuatro niveles. Añadir una runa al hechizo consumía puntos de magia, y lo malo es que no se sabía cuáles combinaciones eran correctas –ni tampoco sus efectos– a menos que lo leyeras de algún sitio.

Los personajes combatían con las armas que llevaran en la mano; pero con cada una podían hacer distintos movimientos, según el arma y la habilidad del personaje. De nuevo, la dificultad del movimiento condicionaba las posibilidades de éxito del mismo y sus efectos. Por tanto, no era extraño que los personajes practicaran contra la pared sus nuevas armas.

Lástima que los movimientos gastaran energía, que sólo repondríamos comiendo. Y la comida no era excesivamente abundante, aunque algunos seres con los que nos topábamos eran comestibles, si bien no creo que los gusanos y las ratas gigantes sean muy sabrosos.

Queda un hueco para los enigmas, formados por combinaciones de botones, palancas, agujeros, transportadores y elementos tan reutilizados en posteriores JDRs. Pero su origen, «Dungeon Master».

En resumen, «Dungeon Master» es la clase de juego que, de haber sido publicado hoy, hubiera resultado tan exitoso como lo fue en su momento, un juego que no envejece con elementos que se adelantaron a su tiempo, tanto de concepto como de técnica. Desde luego, como «Dungeon Master II» esté a la altura de su predecesor, estaremos asistiendo a un momento estelar de la historia del software lúdico.

Y tras esta amplia visión retrospectiva de este JDR, del que me confieso enamorado, cedamos un poco de tiempo a los demás maniacos. Disculpadme el ataque de sentimentalismo.

OTROS MANIACOS

Empecemos con unos hermanos de Vigo (Pontevedra), David y Miguel Ángel Costas Tubío, que han escrito sendas cartas. El mayor, David, es un poco tirano y tiene sometido a Miguel Ángel a un antiguo 286, mientras que él disfruta de su 486. No obstante la diferencia de clase, ambos tienen preguntas sobre «Might and Magic III», que sólo voy a responder a M.A.: no se las dejes leer a David. Por cierto, David hace un interesante repaso de ciertos JDRs de los que no solemos hablar en estas reuniones: «Menzoberranzan» –"se lo recomiendo a los maniacos novatos"–, «The Elder Scrolls: Arena» –"es un aburrimiento, tiene mucha tierra virgen"–, «The Betrayal at Krondor» –"el juego está bien, pero no es para tanto"–, «Dark Sun: Wake of the Ravager» –"mucho diálogo, sistema de lucha penoso y muy lento"–, «Realms of Arkania: Blades of Destiny» –"el sistema de combate no es en tiempo real, sino estratégico"– y «Realms of Arkania II: Star Trail» –"este sí es un buen juego"–.

Pero vamos ya con esos problemillas: para responder a la adivinanza de Swamp Town "What turn everything around but does not move?" –¿Qué da la vuelta a todo pero no se mueve?– os recomiendo que os lavéis la cara en el cuarto de baño, y que os fijéis bien tras hacerlo.

Para entrar al sótano de Bloodreign no tienes que poner un número, sino una palabra cuyas letras podrás identificar de los acertijos de las estatuas. Por ejemplo, en la del noreste te dicen "The second is in grave an also in gloom" –La segunda está en la "grave" y también en la "gloom"–. Lógicamente, el hecho de que no traduzca esas palabras es porque se perdería el contenido del acertijo.

En la Cathedral de Carnage les preguntan "if you use the key, what would the Mighty Moose be?" –si usas la "llave", ¿que sería el poderoso Alce?–. Sólo dos comentarios: primero, "key" se puede traducir aparte de como llave, como clave o como tecla; segundo, observa la estructura de la sala y las letras de las habitaciones del norte y del sur de la misma.

Vaya hombre, ya nos están echando de la sala. Esperen, hombre, que nos queda un poquito... Nada, no hay forma, nos echan de aquí, casi a patadas.

Por suerte, nos volverán a dejar aquí, el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Tras la celebración del primer lustro, retomamos nuestra Calabozolista mensual, en la que agrupamos los votos recibidos durante los meses de agosto y septiembre, dado que los primeros no tuvieron lista parcial.

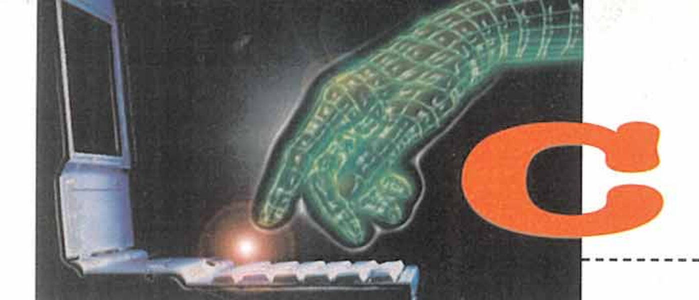
Lo más relevante es la cotinuidad, con «Might and Magic III» cómodamente instalado en podium de cinco, y los Ultima en franco retroceso absoluto –en número de votos recibidos– que aún no se refleja en la clasificación, pero que no tardará en hacerlo si sigue la tendencia.

Nuestro número 1, «Lands of Lore», también se diferencia considerablemente en términos absolutos y ha recibido unas cantidades de votos en estos meses que ningún JDR había conocido desde los tiempos de «Shadowlands». Vamos, que es bastante sólido y está muy colocado en las preferencias de los maniacos. Un hueso duro de roer para cualquiera que desee el trono..., ¿incluso para «Dungeon Master II»?

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore
2.- Might and Magic III: Isles of Terra
3.- Ultima VIII: Pagan
4.- Ultima VII: The Black Gate
5.- Eye of the Beholder II: The Temple of Darkmoon

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo teneis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO**



Código Secreto

WING COMMANDER III (PC CD-ROM)



Bien, bien, bien... O sea, que los Kilrathi aún os están dando caña, ¿verdad? Pues mucho nos tememos que va a seguir así como no espabiléis porque, esto, ayudar, lo que se dice ayudar, no ayuda. Pero, eso sí, si os lo queréis montar en plan película contemplando una tras otra las diferentes secuencias de vídeo encerradas en los cuatro Cds, tenéis que seguir estas instrucciones al pie de la letra.

Durante los créditos que aparecen al principio pulsad SHIFT, DELETE (Borrar) y F10, después, teclead LORDBRITISH (todo bien juntito) y podréis escoger entre las mil y una secuencias del juego.

Efectivamente, ya lo hemos dicho. Los Kilrathi no se volverán medio tontos pero, oye, como curioso, lo es.

HOVER STRIKE (JAGUAR)



Mire usted por donde, si no nos falla la memoria demasiado, este es uno de los primeros, sino el primerísimo, truco para Jaguar que nos sacamos de la manga. ¿Y qué hace? ¿Y qué hace? Os preguntaréis intrigados. Pues dar más caña de la que el cartucho ofrece en principio. Nos explicamos. Aquellos que encontréis el juego muy corto, facilón o algo así, lo único que tenéis que hacer es pulsar 2, 3, 6 y Arriba, en pantalla de selección de misión. Sí, justo ahí, y no en ningún otro sitio.

Lo que se consigue con este truquillo es añadir un nuevo escenario a la lista ya existente, cuyo nombre es "The Drive for Five".

Hala, a ver si os animáis y entre todos conseguimos más truquillos para el chisme de Atari.

TERMINAL VELOCITY (PC, VERSIÓN SHAREWARE)



Códigos, códigos, códigos... Siempre estáis con la misma murga. Pero, vamos a ver, ¿acaso lo bonito de un juego, por muy complicado que éste sea, no es terminárselo "a pelo"? Pues eso.

Pero vosotros erre que erre. En fin, sólo como aperitivo –y si sois buenos es posible que dentro de poco demos los de la versión registrada– aquí van los códigos de la versión shareware de «Terminal Velocity», juegazo donde los haya.

TRIGODS: God Mode.
TRISHLD: Recarga Escudos.
TRINEXT: Pasa al siguiente nivel.
MANIACS: Afterburner.
TRSCOPE: Activa Osciloscopio.
TRIBURN: Super Velocidad.
TRFRAME: Activa el Contador de FPS (Frames por Segundo).
3DREALM: Da todas las Armas.
TRIFIRO: Invencible durante 30 segundos.
TRIFIR1: PAC (Armamento).
TRIFIR2: ION (Armamento).
TRIFIR3: RTL (Armamento).
TRIFIR4: MAM (Armamento).
TRIFIR5: SAD (Armamento).
TRIFIR6: SWT (Armamento).
TRIFIR7: DAM (Armamento).

Hala, a disfrutarlos con salud, majetes.

Cargadores

```
10 CARGADOR PARA EL DR. RADIAKI (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 POR J.S.F.
30 LINEAS = 9:DIM D% (LINEAS*22):CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 19205 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cradiaki.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CRADIAKI.COM. Cópialo y ejecútalo en el SUBDIRECTO-
RIO del DR. RADIAKI para obtener inmunidad."
140 PRINT "Para quitarle el 'trainer', lo vuelves a ejecutar."
150 DATA "B8023DBA8401CD21726C8BD8B90400BA45BDB80042CD"
160 DATA "21725DBA8201B90200B43FCD217251813E8201E82A75"
170 DATA "0CC7068201EB06BAA601EB1890813E8201EB06750CC7"
180 DATA "068201E82ABA9A01EB0490BAAE01B409CD21B90400BA"
190 DATA "45BDB80042CD217215BA8201B90200B440CD217209B4"
200 DATA "3ECD21B8004CCD21BA9001B409CD21B8FF4CCD210000"
210 DATA "72616469616B692E65786500492F4F204552524F5224"
220 DATA "4465732D7472756361646F2454727563616F245241"
```

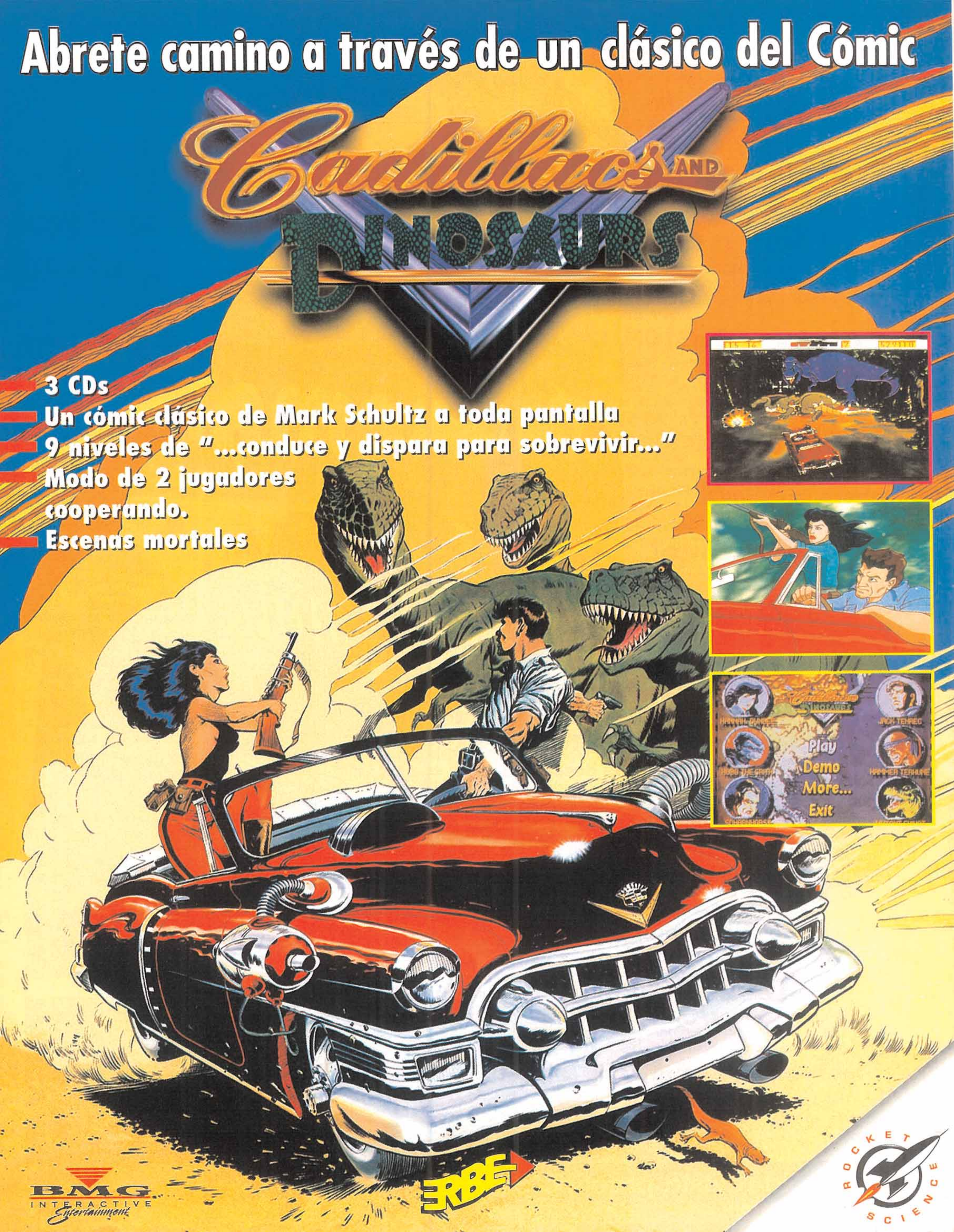
NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a:

Código Secreto

MICROMANÍA
C/CIRUELOS, 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID

No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**


Abrete camino a través de un clásico del Cómic
Cadillacs and Dinosaurs
3 CDs
Un cómic clásico de Mark Schultz a toda pantalla
9 niveles de "...conduce y dispara para sobrevivir..."
Modo de 2 jugadores cooperando.
Escenas mortales
Jack Tenrec
Hammer Terhune
Play
Demo
More...
Exit
BMG
INTERACTIVE
Entertainment
ERBE
ROCKET SCIENCE

Se sale de la ventana

PITFALL

ACTIVISION
Disponible: **PC CD-ROM, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
V. Comentada: **PC CD-ROM (Windows 95)**
ARCADE

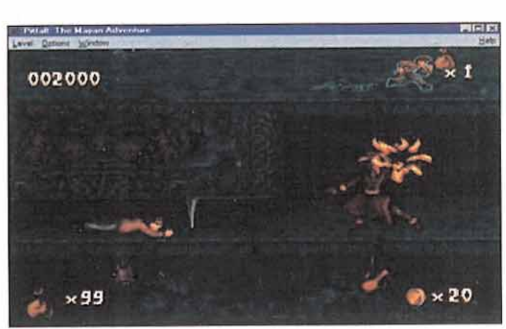


Pitfall Harry, el legendario héroe del juego «Pitfall!» del no menos legendario Atari 2600, ha sido secuestrado por un malvado espíritu maya, y su hijo, que ha aprendido de su progenitor, acude en su rescate. Necesita nuestra ayuda para que le guiemos por el camino que se abrirá en una de las ventanas de nuestro Windows 95.
¿Un arcade en Windows? Mucha gente se habrá echado las manos a la cabeza y habrá temblado sólo de pensarlo ante las malas experiencias sufridas con algunos títulos. Pero que nadie se preocupe, porque en Windows 95 está todo atado y bien atado, y tienen cabida todas las rutinas informáticas, sea cual sea su finalidad. «Pitfall» para Windows 95 es ante todo un arcade rápido, en el que nuestro personaje, Harry Jr., se desenvuelve con sorprendente agilidad por escenarios con un color y detalle gráfico que otros muchos juegos quisieran para sí. Los decorados tienen varios fondos, están animados y tienen efectos de luces y sombras. Además de manejarse de maravilla, nuestro héroe hace gala de animaciones fabulosas que van muy fluidas a partir de un DX2. El no va más. Son 30 niveles de acción del más puro arcade plataformero en el que Harry correrá, nadará, escalará y se balanceará por una variedad insospechada de escenarios en 256 colores repletos de detallitos y amenizados con multitud de efectos sonoros que más que dar el pego complementan de maravilla la acción.
«Pitfall» participa de todas las ventajas de las aplicaciones nativas para Windows 95: scrolls suaves, calidad en gráficos y sonido, y movimientos y control perfectos, y sobre todo rápidos. Un ejemplo a imitar para próximos arcades.

90

C.S.G.





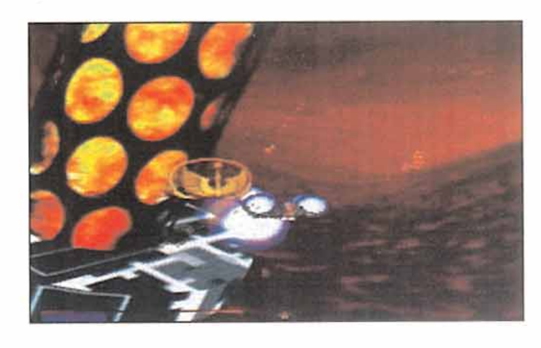


Mejora con el tiempo

NOVASTORM

PSYGNOSIS/SONY
Disponible: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

Hace un año, «Novastorm» pasó a engrosar la lista de los buenos matamarcianos para PC, y ahora hace lo propio con PlayStation, superando a su versión primigenia. ¿Será por la máquina?
Es cierto que las posibilidades de la PSX se aprovechan de maravilla, pero la base de PC se ha respetado, ensalzando lo bueno y remozando lo superable.
Poniendo por delante el aumento de calidad del conjunto, las escenas cinemáticas se han mantenido, aunque ahora son mucho más vistosas y tienen mejor definición. Pero pasando al juego en sí, el apartado gráfico está claramente superado, al igual que el sonoro.



Y difícil. Es otro de los aspectos engrosados. Hasta un máximo de siete vidas y tres niveles de dificultad, demenciales desde el principio. El movimiento de la nave es increíblemente más rápido, como también lo es el disparo..., y los enemigos. Los decorados se han digitalizado con todo cuidado, se les ha aumentado el detalle y la velocidad. Más aún, si cabe. Todas estas mejoras se ven reflejadas en un aumento de memoria: el juego ocupa dos CDs.
La acción es desbordante, sólo interrumpida por las acciones cinemáticas para que tengamos tiempo de respirar.
Esto es todo, lo demás lo tendréis que comprobar vosotros mismos.



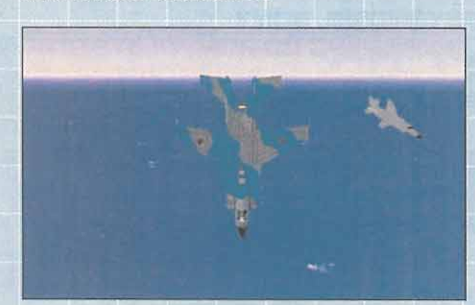
C.S.G.



COMBATE SIN DESCANSO

MARINE FIGHTERS

Disponible: PC CD-ROM
ESCENARIOS SIMULADOR



El «U.S. Navy Fighters» ya tiene su primer disco de escenarios. En 1997 se ambientan las dos nuevas campañas: Islas Kuriles e Ucrania, que nos involucran en la lucha entre EE.UU. y Rusia en una hipotética Guerra Mundial. Las novedades sobre «U.S. Navy Fighters» son más detallistas que de forma, con animaciones más realistas y efectos algo mejores. Ahora podremos elegir tres nuevos tipos de aviones VTOL –de aterrizaje y despegue vertical– para desempeñar las 35 nuevas misiones. Estos aparatos traen consigo un armamento nuevo además de sus características especiales, como también ocurre con los nuevos vehículos de combate rusos y japoneses, nación ésta última que participa activamente en el conflicto.

AL FINAL... QUÉ PENA

LORDS OF MIDNIGHT

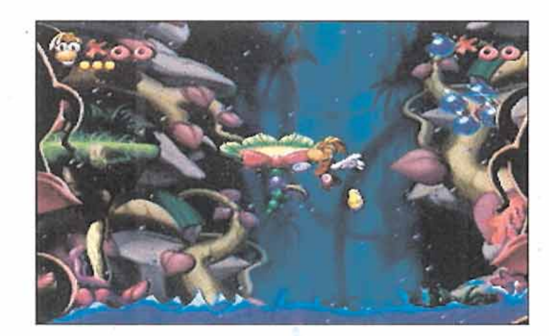
Disponible: PC CD-ROM
JDR

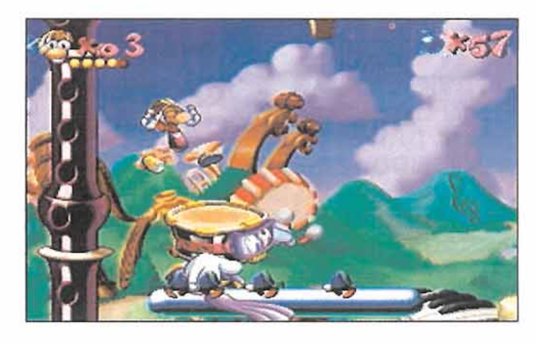
El nombre de Mike Singleton va necesariamente unido al de «Lords of Midnight» desde la primera versión que hizo para los 8 bits. Ahora, once años después, nos encontramos un poco perplejos. Estamos frente a un JDR un tanto atípico. Su ambientación medieval es genuina, con una historia sólida que el programa se encarga de contarnos a través de sus capítulos, pues está estructurado como un libro.
Bonito y hasta encantador si volvemos la vista atrás al año 84. Pero si jugamos, la cruda realidad aparece. El manejo de todos nuestros personajes –con ratón– es bastante impreciso e incómodo; y los escenarios 3D no son excesivamente brillantes, más bien simples. Una lástima, pues esperábamos mucho más.

MALO · REGULAR · BUENO · MUY BUENO · EXCELENTE

Naturaleza viva

RAYMAN





UBI SOFT
Disponible: **PLAYSTATION**
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE DE PLATAFORMAS

Nace con madera de héroe. Es simpático, gracioso, y cae bien. Además es un gran atleta, salta, corre, trepa, se balancea... También es un poco granuja, y sabe asustar cuando lo necesita. Él no es otro que Rayman, el protagonista del último juego de Ubi Soft.
El mundo de Rayman es muy peculiar, ambientado por completo en escenarios naturales de lo más pintorescos, con habitantes que no lo son menos. A pesar de todo, los buenos están prisioneros de los malos, y a Rayman le toca liberarlos. Sus jaulas están repartidas por diversos lugares, no todos accesibles al principio para Rayman, pero que sí lo serán a medida que avance en el juego y un mago le vaya dotando de ciertos poderes. Esto significa que habrá muchas fases que tendremos que recorrer más de una vez hasta que todas las jaulas de las mismas estén vacías.
Además del famoso mago, Rayman conocerá a muchos otros personajes, que le ayudarán, o bien intentarán frenarle los pies en su aventura. Para que ésto no ocurra contamos con tres vidas y cinco continuaciones, éso si no tenemos tarjetas de memoria para salvar, aunque una buena dosis de habilidad y suerte también vendrá bien.
«Rayman» es uno de esos juegos que te enganchan desde un primer momento. Bien por lo fácil que se avanza y lo agradable que se hace el camino, bien por la simpatía que derrochan.
Gráficos y sonidos simpáticos de principio a final, todo imaginación y detalles graciosos.
Es el típico juego de consola que te desespera, pero al que resulta muy divertido jugar, por lo que no defraudará a nadie. Incluso te reirás con él.

88

E.G.B.

Plataformas en 3D

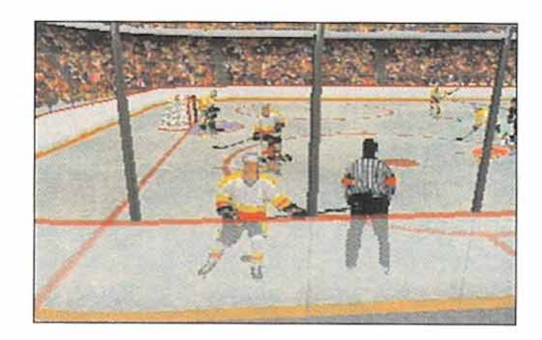
JUMPING FLASH!

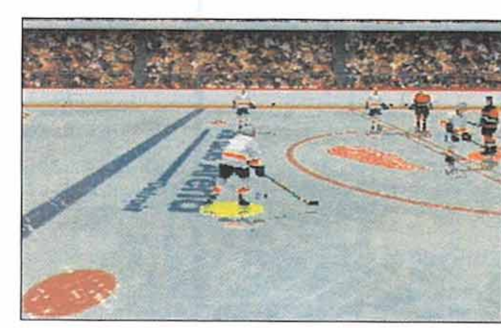
SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

El título es totalmente clarificador de que en Sony han desarrollado, si la memoria no nos falla, el primer juego de plataformas 3D de la historia. Por tanto, la etiqueta de la originalidad ya no hay quien se la quite, y junto a ésta, le caerá otra: la de ser un juego un tanto extraño.
Desarrollado en un entorno 3D, la acción tiene que ser necesariamente en primera persona. Se supone que vamos dentro de una máquina –un roboconejo– que movemos en la dirección deseada, pudiendo además saltar y disparar. Nuestros saltos nos conducirán a lo largo de seis mundos divididos cada uno en tres niveles, aparte de los ocultos, de los cuales en el último está el típico-enemigo-gordo. En cada

El hielo de Saturno

NHL ALL STAR HOCKEY





SEGA SPORTS
Disponible: **SATURN**
SIMULADOR DEPORTIVO

Los sellos deportivos de las compañías de software como Sega Sports o EA Sports se llevan cada vez más una buena parte de la atención de los usuarios ya que sus productos cada vez son mejores. «NHL All Star Hockey» tendrá que competir en su terreno con «NHL 96», que saldrá también para Saturn. Puede que la ventaja de Sega de conocer su máquina servirá para poner su juego por delante del de EA.

Lo que este programa de hockey nos ofrece es básicamente todo, desde poder jugar hasta examinar todos los detalles concernientes a este deporte. De ello se encarga la base de datos que cuenta con las ya clásicas estadísticas, formaciones y hasta fotografías en color de todos los jugadores de los equipos que forman la NHL. La documentación se complementa con un recorrido por un museo del hockey a través de vídeos.

Otras opciones previas al juego nos permitirán construir nuestro equipo y hasta los componentes del mismo, definiendo sus características. Tendremos la posibilidad de jugar un partido rápido, o una liga –Preseason, Season y Playoff–.

El juego quiere dotar al acontecimiento deportivo de la tasa de realismo y espectacularidad televisiva que se merece, y para ello pone a nuestra disposición nueve cámaras, así como repeticiones instantáneas de las jugadas.

Los jugadores se han realizado a partir de imágenes reales digitalizadas. La realización técnica cumple, logrando una jugabilidad destacada. Los amantes del hockey que tengan una Saturn disfrutarán de lo lindo mientras esperamos la réplica de EA Sports.



E.G.B.

nivel la misión será encontrar un número de propulsores para alcanzar la salida para pasar al siguiente. Original, raro y complejo. La complejidad estriba en los bichillos que pululan aquí y allá estorbándonos lo que puedan hasta que caigan bajo la acción de nuestros láseres, las múltiples armas que encontraremos, o nuestro poderoso salto. Que el juego sea difícil viene acompañado por lo impreciso del movimiento, del que los saltos se llevan la palma, lo que limita la jugabilidad.

Como opciones más interesantes está la de repetir los niveles que ya hayamos pasado en una modalidad de contra-reloj, y las múltiples continuaciones. La variedad y realización de los mundos es irreprochable –el sonido pone su granito de arena–. La sensación 3D está bien lograda, y las transiciones son suaves. Habrá que ponerse con él, aunque nos cueste un poco al principio.

80

C.S.G.

...y además

LA MAR DE COMPLETO

SAIL 95

Disponible: PC (Windows)
SIMULADOR



No puede ser menos que calificado de sorprendente. Acercar al gran público un deporte minoritario como son las regatas es algo digno de elogio, y si además se hace fácil, mejor que mejor. Nos ofrece participar en una carrera escogiendo opciones tales como el tipo de la misma o su longitud, además de poder variar factores como velocidad e intensidad del viento, etc. Con todo ésto la riqueza de la simulación alcanza sus cotas más altas, como ocurre, asimismo, con la pantalla de juego. En ella veremos la posición de nuestro barco, nuestra situación en el mismo y el recorrido que hemos realizado. Desde el puente de mando podemos acceder al timón y las velas, teniendo que estar pendientes de los indicadores de rumbo, velocidad o viento que, junto al ordenador de a bordo, son los que han de llevarnos a la victoria.

ESTRELLA FUGAZ

AL UNSER, JR. ARCADE RACING

Disponible: PC CD-ROM (Windows 95)
ARCADE

Junto a los trazados de los 15 circuitos escogeremos correr un campeonato, desafiar al reloj, o practicar.

También podremos elegir el tipo de cambio, el color del vehículo y el nivel de dificultad. Se nos presenta la acción desde el puesto del piloto con los mandos e indicadores a nuestro alcance, así como los coches contrarios. El juego no consigue reproducir la velocidad que debería imprimirse a este tipo de arcades. Cualquier máquina menor que Pentium supone que la acción vaya a saltos y sin sensación de velocidad por ningún lado. Por otra parte, los gráficos no son nada del otro jueves, simples a más no poder, tanto los vehículos como los escenarios.

E L C L U B D E L



UNA FRU

TRAS UNAS TENSAS SEMANAS DE RUEGOS, SÚPLICAS Y LA PROMESA DE UNA LATA DE ATÚN DIARIA, POR FIN PUEDO DAROS UNA BUENA NOTICIA: ¡MI GATO HA VUELTO! LA PILA DE CARTAS RELATIVAS A LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS HA DESAPARECIDO, PERMITIENDO A MI POSESIVA MASCOTA RECUPERAR SU PUESTO DE OBSERVACIÓN PREDILECTO: LA TORRE DE MI ORDENADOR.

Empezaré la charla del mes, por tanto, dando las gracias a todos los socios que han escrito interesándose por el desenlace de este desafortunado episodio doméstico. Por fin, parece que todo el mundo se ha aprendido de memoria las reglas que diferencian una aventura gráfica del resto de los géneros, aunque todavía existan algunos aventureros que mantienen sus dudas, en parte debido a un error de interpretación.

Cuando, en la reunión de hace un par de meses, hablé de un PROTAGONISTA INVARIABLE, por supuesto me refería a la imposibilidad –con excepciones– de que éste disponga de cualquier atributo variable –vida, energía...–, no a que el protagonista tenga que ser UNO y sólo UNO, tal como habían entendido José Domingo Flores, de Albacete, y Jorge Fraile, de Pozuelo (Madrid). En ese caso, programas como «Day of the Tentacle» se quedarían fuera. Jorge propone sólamente dos reglas: la anteriormente expuesta, y el manejo del personaje con un puntero, de forma indirecta. Reglas que, mucho me temo, no son válidas, ya que hay títulos que no utilizan un puntero, como «Eternam», o las futuras aventuras con perspectiva tipo «Doom», del estilo de «Normality Inc».

Sobre el origen de mi nombre, amigo Jorge, que tantas suspicacias está levantando entre los aventureros, tengo que decirte que, efectivamente, has dado en el clavo. De momento, lo mantendremos en secreto, ¿vale? A pesar de pertenecer a la mitología que nombras, de la que ambos somos profundos admiradores, no es un nombre inventado. En concreto, está relacionado con un accidente geográfico. Y no, no tiene nada que ver con «Magic Carpet», como algunos aseguran por ahí.

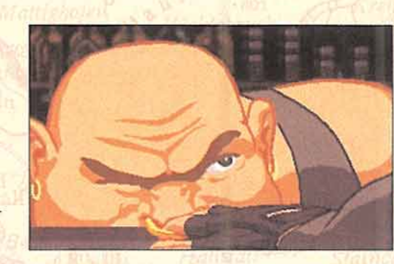
José Domingo, por su parte, exige participar en el Club resolviendo los problemas de los lectores. Si recuerdas, éso ya lo pusimos en práctica en el número 4, con la sección S.O.S.Ware, que no alcanzó la aceptación debida, ya que tuve que responder yo a casi todas las preguntas. De todas formas, es posible que lo volvamos a intentar en próximas ocasiones.

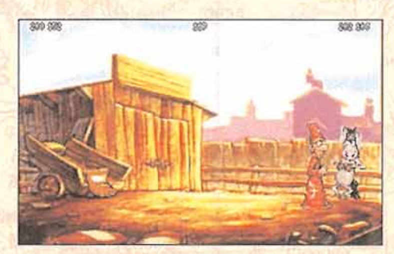
AVALANCHA DE PREGUNTAS

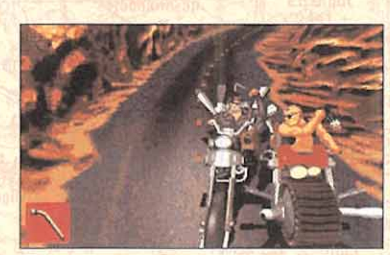
Llegados a este punto, no me queda más remedio que haceros un pequeño ruego, y es que tengáis un poco paciencia a la hora de encontrar las respuestas a todas las cartas que enviáis. Son muchos los aventureros que acuden al Club en busca de ayuda, y poco el espacio para ofrecérsela. Aún mantengo la promesa de responder a todas ellas, siguiendo más o menos un orden cronológico, aunque, obviamente, demos preferencia a algunas que ofrecen un mayor interés general. Como muestra de buena voluntad por mi parte, hoy dedicaremos todo el espacio a auxiliar a un buen puñado de compañeros en apuros.

Tan sólo haremos un breve inciso para hablar de «The Dig», del que ya existen noticias fidedignas. Si sois los afortunados poseedores de una unidad de CD-ROM, entonces habréis probado la demo que os ofrecimos el mes pasado. Lo más destacable, además del guión, es el interfaz que incorpora, una nueva vuelta de rosca al ya extinto SCUMM. Se trata del típico puntero que, al situarlo sobre un objeto y pulsar el botón izquierdo, permite recogerlo, manipularlo u obtener su descripción; si es una persona, se establece el consabido diálogo. Con el botón derecho se accede al inventario, para utilizar los objetos. Y no hay más. Se han suprimido el resto de las órdenes empleadas en anteriores programas de LucasArts, facilitando notablemente cosas. De todas formas, los programadores han prometido un buen puñado de puzzles complicados y una longitud de juego jamás vista –el doble que «Indiana Jones Atlantis»–. Los comentarios y opiniones, ya sabéis a donde dirigirlos.

CTÍFERA ESPERA









AHORA SÍ, LO PROMETO

Pasamos ya, sin más dilaciones, a ocuparnos de los problemas de Javier Oliver, de Alicante, y Víctor Martínez, alias "Belrak" el Destroza Aventuras, de Badajoz, que no saben cómo conseguir un bañador para el bueno de Larry, en «Larry VI». La materia prima necesaria es el pañuelo de limpiar las gafas que está en el bar flotante de la piscina, y que podéis conseguir cuando éste se acerque a la orilla. Con él y con la seda dental, fabricaréis un eficiente "taparrabos".

Javier también me pide que le recomiende una aventura dificililla en disco. Aunque la dificultad es un tema muy personal, a mi me costó bastante terminarme «MundoDisco». También puedes probar con «Gabriel Knight».

Seguimos con los ligones empedernidos. Sergi Sánchez, de Badalona, tiene dificultades para relacionarse con las chicas, en el mencionado «Larry VI». El objeto apremiante que necesitas es la llave inglesa, en poder del fontanero. Para llamarlo, abre el grifo del servicio de tu habitación y observa cómo sale agua sucia. Telefonea entonces al servicio de mantenimiento. Puedes reclamarlo posteriormente atascando el water con el papel higiénico. Con la llave en tu poder, afloja las tuercas de la máquina de liposucción y gira la cámara de vídeo. De esta manera podrás quitarle las esposas al guardia. Para utilizar más veces el trampolín, sube la primera vez y haz un molde de la llave con el jabón. Después, ve a recepción y busca en un cajón la llave que se corresponde con la muestra.

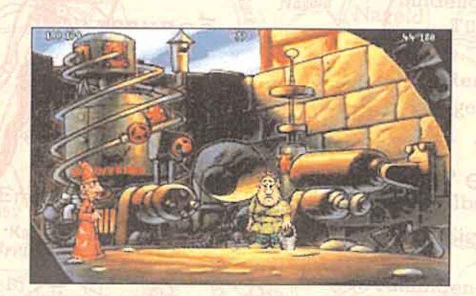
Desde Haro (La Rioja) nos escribe Javier Latorre, un recién llegado al mundo de las aventuras, al que damos la bienvenida. Junto con Iván Muñoz, de Zaragoza, Óscar Urías, de Madrid, y Jessabel Soto, de Albolote (Granada), todos ellos están haciendo cola en la puerta del templo de «Indiana Jones y la Última Cruzada», a la espera de superar la primera prueba. Es tan sencillo como buscar el dibujo correspondiente en el diario impreso de Henry Jones, que se incluye con el juego ORIGINAL, y pulsar con el ratón en el lugar marcado con una X. No puedo deciros donde es, ya que ésta es una de las protecciones del juego.

A Óscar también le gustan las aventuras más reposadas, pero con tensión, como «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes». Ahí van las pistas que necesitas: Para convencer al entrenador de fútbol, tienes que descubrir antes el tabaco que fuma, el nombre y el aspecto del jugador que quieres entrevistar. La dirección de Anna Carroway sólo la conoce Antonio Carusso. Finalmente, en la farmacia, tienes que hablar con el muchacho y el dueño, así como comprarle una de las pociones que fabrica.

Por otro lado, Francisco Javier González, de San Fernando (Cádiz), me suplica que le comunique antes de diciembre la fecha de puesta en venta de la mejor de estas tres aventuras, –supongo que para pedírsela a Papa Noel–: «The Dig», «Prisoner of Ice» y «Simon the Sorcerer II».

Mucho me temo que la elección es difícil, pues todas ellas rebosan calidad, por lo que todo se reduce a una cuestión de gustos. «The Dig» todavía es una incógnita, ya que no se publicará hasta noviembre-diciembre, pero parece que va a ser una especie de «Indiana Jones Atlantis» a lo grande, con un diseño muy parecido. Los dos nombres propios asociados a ella, LucasArts y Steven Spielberg, deberían despejar todas tus dudas. Sobre «Prisoner of Ice», que ya lleva un par de meses a la venta, decirte que ►







técnicamente es impresionante, destacando los gráficos en SVGA, los movimientos y las voces en castellano. La historia de suspense está muy bien llevada, aunque es algo lineal: los puzzles hay que resolverlos uno detrás de otro, sin que esto repercuta en su calidad. «Simon the Sorcerer II», por contra, es un programa de humor no tan espectacular, pero mucho más abierto, permitiendo realizar varias acciones a la vez. La elección es sólo tuya.

Rafael Casado, de Málaga, también tiene sus dudas sobre dos de los anteriores programas, que esperemos hayan quedado resueltas. Rafael se queja de que las aventuras en CD-ROM sólo añaden las voces digitalizadas, por lo no se explica la inexistencia de la correspondiente versión en disquetes. En realidad, esto era así hasta hace unos meses, pero las nuevas aventuras de hoy en día incluyen escenas cinemáticas, animaciones y gráficos enormes que impiden su publicación en formato reducido. Además, un CD-ROM es mucho más barato de fabricar que los cuatro o cinco discos de la versión en disquetes, y mucho más difícil de copiar, por lo que el soporte en discos para el software comercial ya ha pasado a la historia. A eso se le llama una decisión de marketing.

Para terminar con Rafael, decirle que ya hay una aventura protagonizada por un héroe del cómic: «Noctropolis». «Indiana Jones and his Desktop Adventures» saldrá al mercado en Navidades, pero no será una aventura gráfica, sino una videoaventura.

Por último, completaremos el espacio asignado complaciendo a Martín Carballo, de La Coruña, que me pide la lista de todas las aventuras publicadas en España por Lucasfilm-LucasArts. Como tus deseos son órdenes, aquí la tienes: «Maniac Mansion», «Indiana Jones y la Última Cruzada», «Loom», «Monkey Island I y II», «Indiana Jones Atlantis», «Day of the Tentacle», «Sam & Max» y «Full Throttle». Para este año se esperan «The Dig», y «Mortimer and the Riddles of the Medallion», una aventura para niños.

Hasta aquí hemos llegado. Como siempre, sed buenos, no me seáis infieles, y todas esas cosas que se dicen a la hora de despedirse. Mientras contamos los días que quedan para que volvamos a reunirnos, disfrutad con las nuevas aventuras ya disponibles en el mercado. Hasta la próxima.

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Las novedades de este mes se asoman tímidamente por la parte baja de las listas. «Prisoner of Ice» comienza su escalada en Las Mejores del Momento, mientras una sorpresa, el delicioso «Loom», accede a la lista Top 5, a pesar de sus casi cinco años de antigüedad. ¿Es éste un toque de atención para las superproducciones cargadas de gráficos deslumbrantes y bandas sonoras orquestadas, pero carentes de jugabilidad?

LAS MEJORES DEL MOMENTO

Full Throttle
Day of the Tentacle
MundoDisco
The Legend of Kyrandia III
Prisoner of Ice

TOP 5

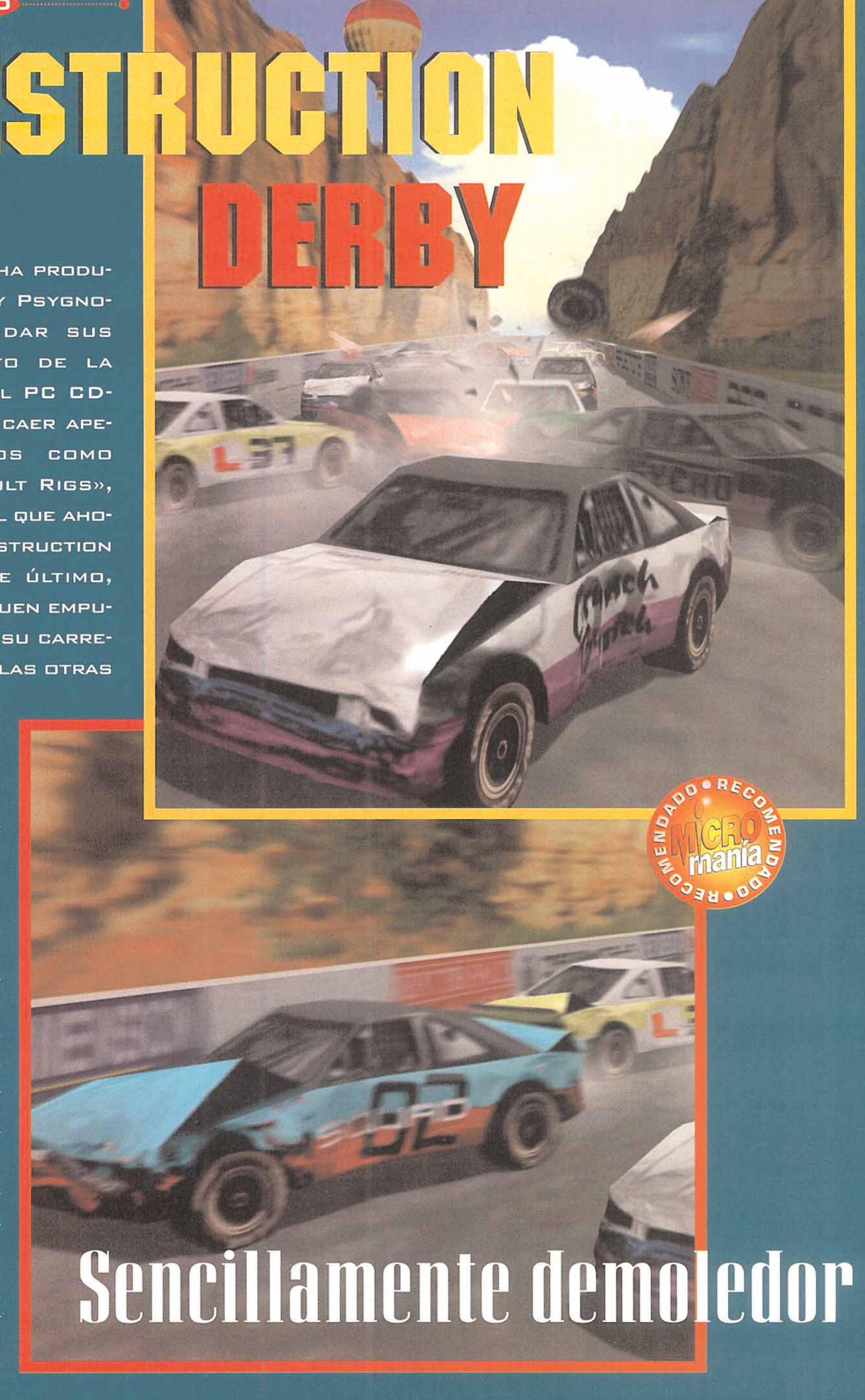
Indiana Jones Atlantis
The Secret of Monkey Island
Day of the Tentacle
The Secret of Monkey Island II
Loom

NOTA IMPORTANTE

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

DESTRUCTION DERBY

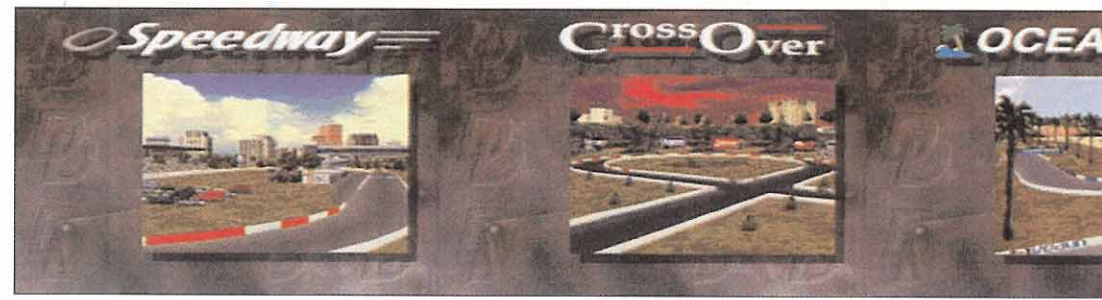


La fusión que se ha producido entre Sony y Psygnosis comienza a dar sus frutos. Al cesto de la PlayStation y del PC CD-ROM comienzan a caer apetecibles bocados como «Wipeout»,«Assault Rigs», «Lemmings 3D» o el que ahora nos ocupa, «Destruction Derby». Con éste último, Psygnosis da un buen empujón a su socio en su carrera particular con las otras nuevas máquinas, creando uno de los mejores juegos que, hoy por hoy, existen para PlayStation. Toda una orgía de destrucción, velocidad y entretenimiento marcada por una realización impecable rebosante de calidad y realismo. Y un aviso final: la todavía sin terminar versión para PC CD-ROM va a estar a la altura, si no es mejor, que la que ahora comentamos.

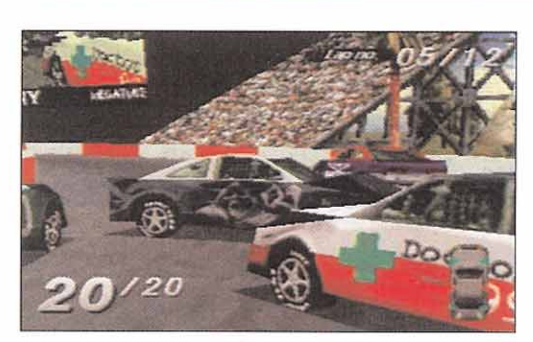
Sencillamente demoledor

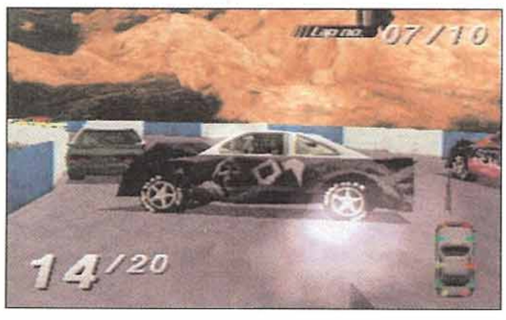
MEGAJUEGO

REFLECTIONS/PSYGNOSIS
En preparación: PC CD-ROM
Disponible: PLAYSTATION
ARCADE



Arropado por dos grandes colosos de la informática, como son Sony y Psygnosis, el grupo de programadores que forman Reflections rematan su larga estela de éxitos con un nuevo hit. Tras aquellos «Ballistix», «Awesome» o todas las partes de «Shadow of the Beast» de Amiga, «Destruction Derby» consolida una posición que ya tenían tomada desde hace ya tiempo. En todo el tiempo que ha pasado desde su última obra han acumulado sabiduría y buen hacer informático que despliegan ahora consiguiendo un juego magistral.





¿QUÉ ES «DESTRUCTION DERBY»?

Si hay algo que caracterice al tipo de carreras que escenifica «Destruction Derby» es la ausencia de reglas. Rápidos automóviles corren a toda velocidad por circuitos estrechos, sinuosos y con cruces, golpeándose unos con otros. Sólo completar la carrera ya constituye un éxito, por lo que la integridad del vehículo será uno de nuestros principales objetivos. El desarrollo del juego es completamente arcade, importándonos poco la velocidad que llevemos en cada momento, cambiar de marcha, las revoluciones del motor o el trazado del circuito. Nada de eso nos hace falta, por lo que el programa sólo nos facilita nuestra posición en la carrera, los puntos que llevamos acumulados, el número de vueltas que restan y el estado de nuestro vehículo. Éso y una interfaz gráfica magistral que nos hará sentir inmersos en el fragor de una carrera suicida.

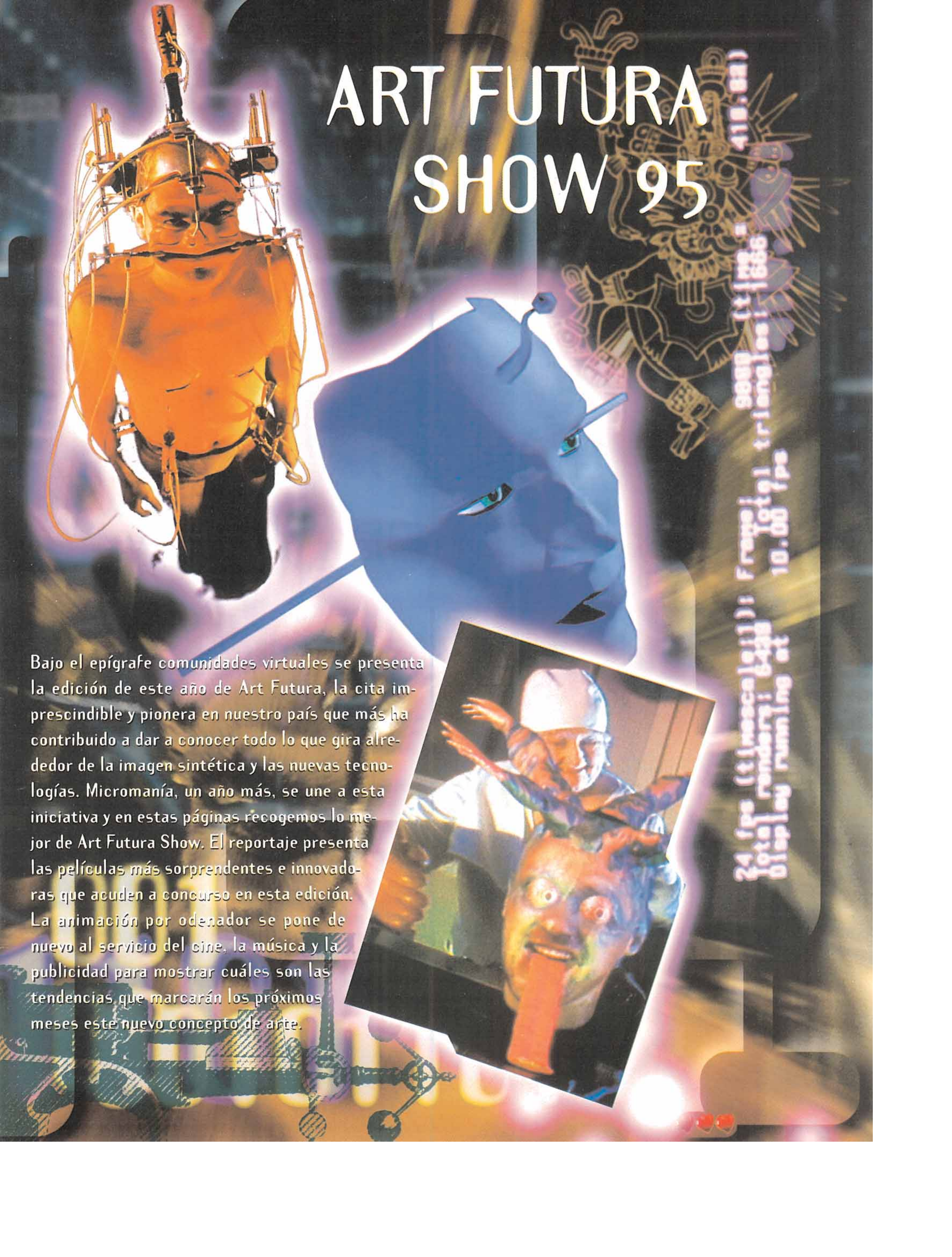
Tres niveles de dificultad y cinco circuitos distintos no representan toda la variedad que ofrece. Hay más. Cuatro tipos de carrera: Wreckin' Racing, Stock Car Racing, Destruction Derby y Time Trial. En el primer tipo puntuaremos sólo por ganar la misma, mientras que en el siguiente también nos darán puntos por golpear a los demás coches. En Time Trial correremos una carrera contra el tiempo, mientras que en el anterior la victoria es para el último coche que quede funcionando. Tendremos carreras de práctica, campeonatos, multi-players y duelos head-to-head, los dos últimos jugables con otro amigo uniendo ambas PlayStation mediante un link cable.



PROTAGONISTA, EL COCHE

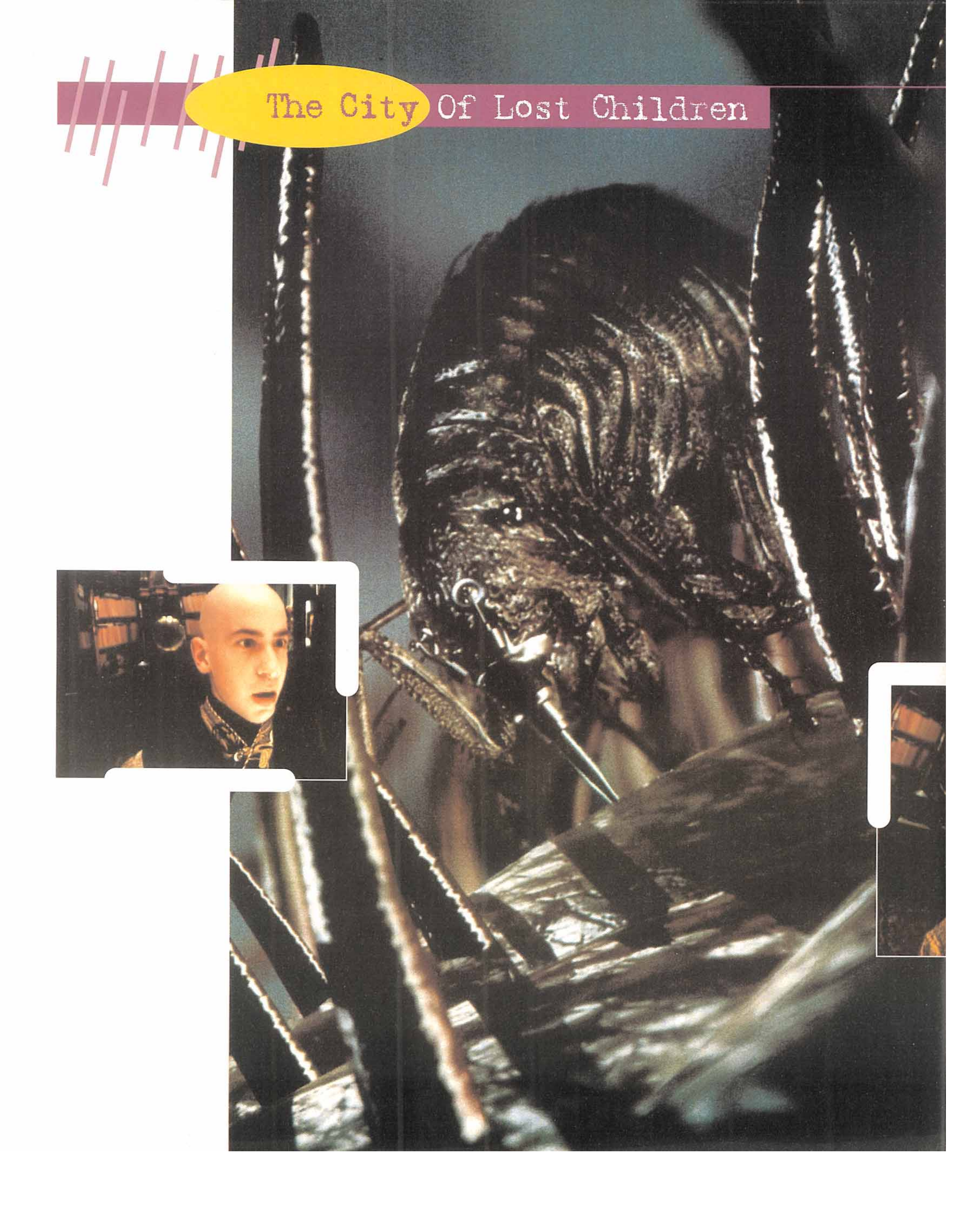
Si todo en «Destruction Derby» está realizado con esmero, lo que más cuidado lleva son los vehículos. Hasta 20 son los coches participantes en una carrera, todos ellos decorados de forma distinta y conducidos por pilotos dotados de características específicas. El manejo de nuestro automóvil es tan sencillo como girar, acelerar y frenar, acciones que éste realiza de forma muy precisa ya que el control es muy bueno.

Para que lo disfrutemos a tope dispondremos de diversas vistas para que podamos variar dentro de la carrera nuestro punto de visión de la acción adecuándolo a nuestras preferencias de realismo. Podremos alejar o acercar la vista al coche o bien correr como si nosotros fuéramos el mismo, opción ésta la más espectacular. Además, en todo momento habrá oportunos cambios de cámara para no perder detalle de nuestra evolución.



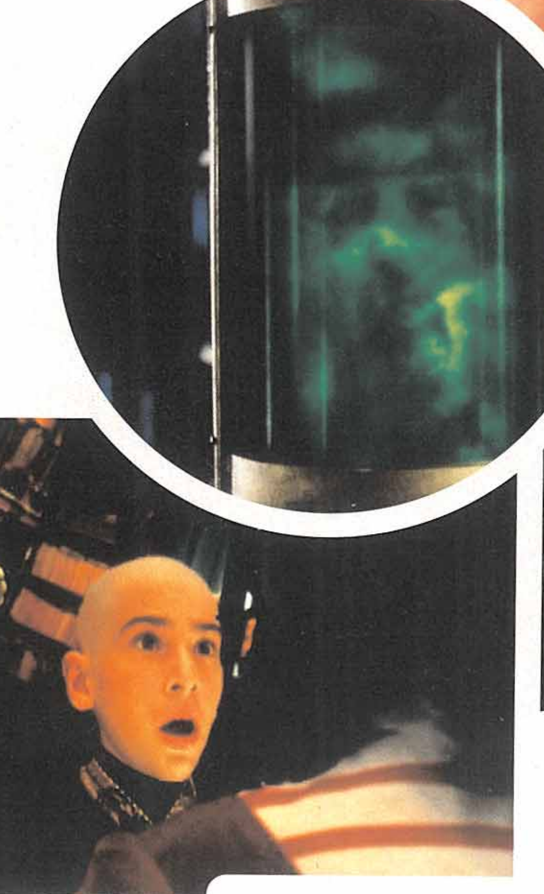
ART FUTURA SHOW 95

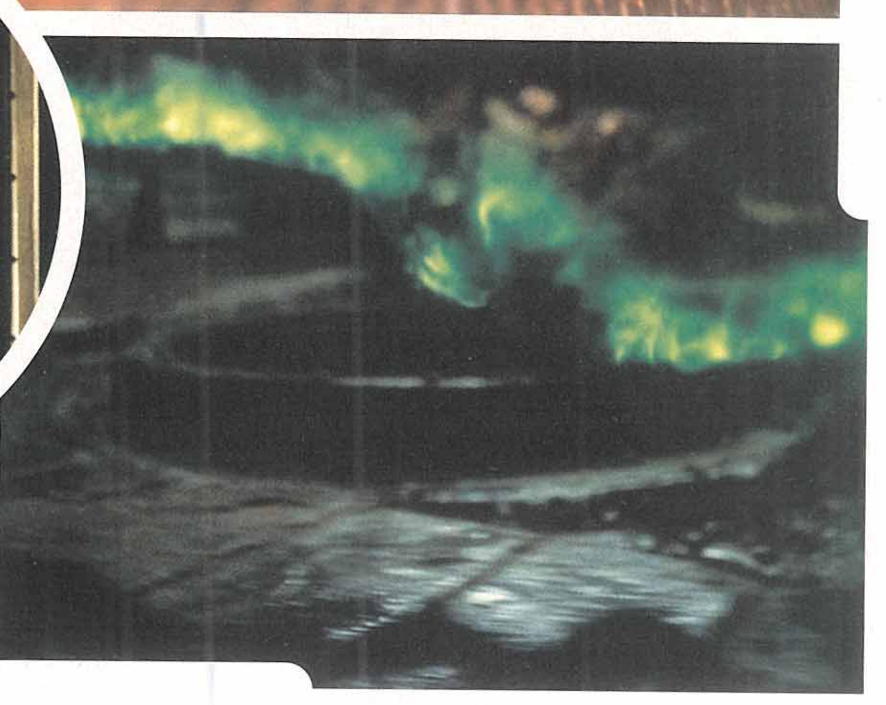
Bajo el epígrafe comunidades virtuales se presenta la edición de este año de Art Futura, la cita imprescindible y pionera en nuestro país que más ha contribuido a dar a conocer todo lo que gira alrededor de la imagen sintética y las nuevas tecnologías. Micromanía, un año más, se une a esta iniciativa y en estas páginas recogemos lo mejor de Art Futura Show. El reportaje presenta las películas más sorprendentes e innovadoras que acuden a concurso en esta edición. La animación por odenador se pone de nuevo al servicio del cine, la música y la publicidad para mostrar cuáles son las tendencias que marcarán los próximos meses este nuevo concepto de arte.


The City Of Lost Children

Efectos especiales para la película "La Ciudad de los Niños Perdidos".







Directores
Jeunet & Caro
Productor
Claudie Ossard
Efectos Especiales 3D
BUF Compagnie
Software:
BUF Compagnie
Computerizado sobre
Hewlett Packard

Renderización
Mental Image
Software de Animación
Softimage

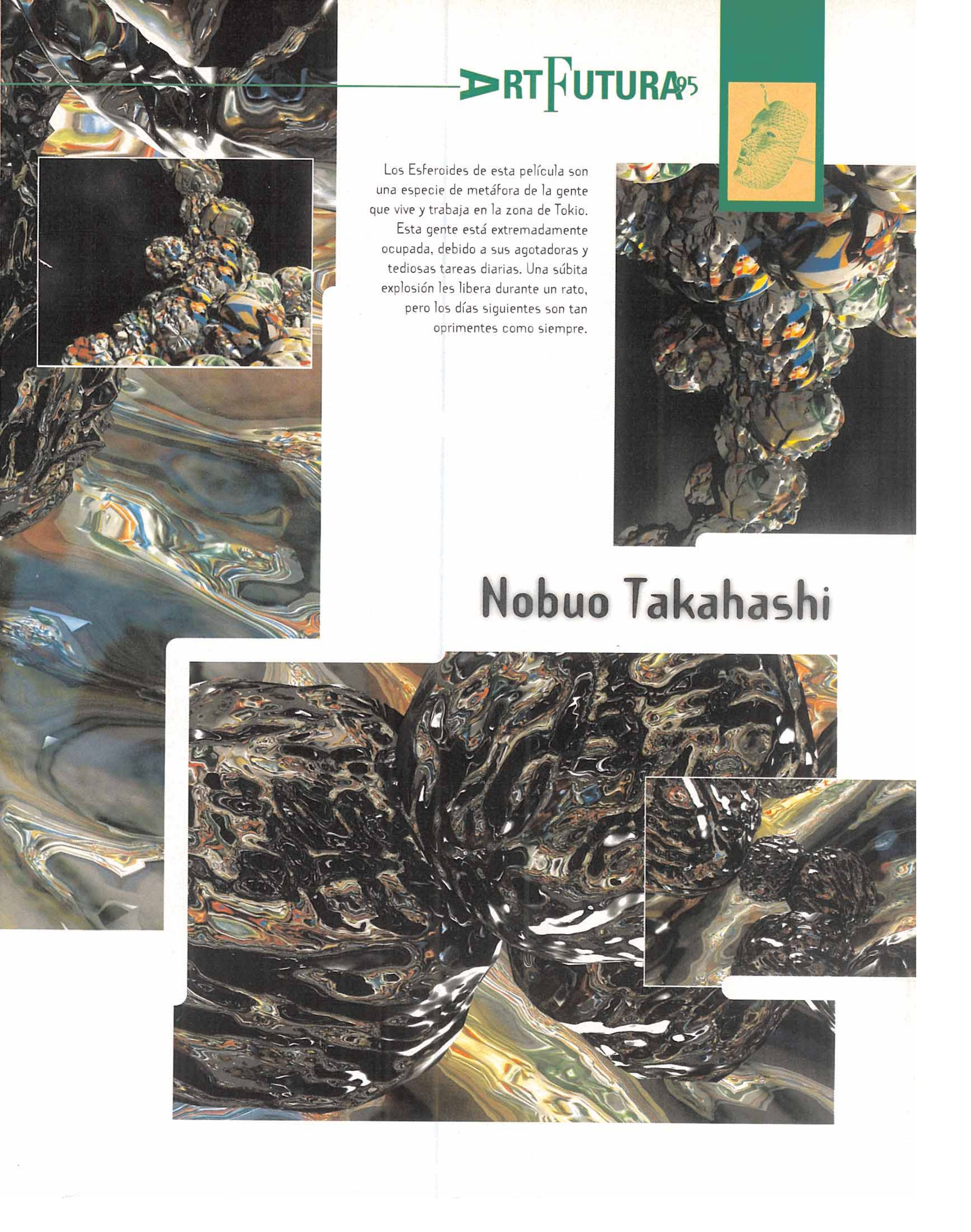
Buf Compagnie

Spheroid



Animación y música
Nobuo Takahashi
Productor
Toki Takahashi
Editor:
Atsushi Kajiyama
Soporte técnico
Mikio Shinya
Takafumi Saito
Hiroaki Yashiro

Creado en
NTT Human Interface Laboratories



Los Esferoides de esta película son una especie de metáfora de la gente que vive y trabaja en la zona de Tokio. Esta gente está extremadamente ocupada, debido a sus agotadoras y tediosas tareas diarias. Una súbita explosión les libera durante un rato, pero los días siguientes son tan oprimentes como siempre.

Nobuo Takahashi



Demo Satoshi Kitahara

Satoshi Kitahara es un artista gráfico japonés que ha trabajado en una serie de proyectos, algunos de los cuales son conocidos fuera de Japón. Hasta hace 8 meses diseñaba valiéndose sólo de la pluma, papel y tinta tradicionales, pero todo eso cambió cuando se introdujo en el mundo de los gráficos por ordenador. Creó esta demo en el transcurso de los últimos 8 meses mientras estudiaba Softimage Creative Environment sobre una Indigo 2. No se utilizó ningún otro software.

Satoshi Kitahara

Director:
Satoshi Kitahara
Animaciones
Satoshi Kitahara
Diseñador
Satoshi Kitahara

Música
Hiroyuki Kawada
Software:
Softimage 3D



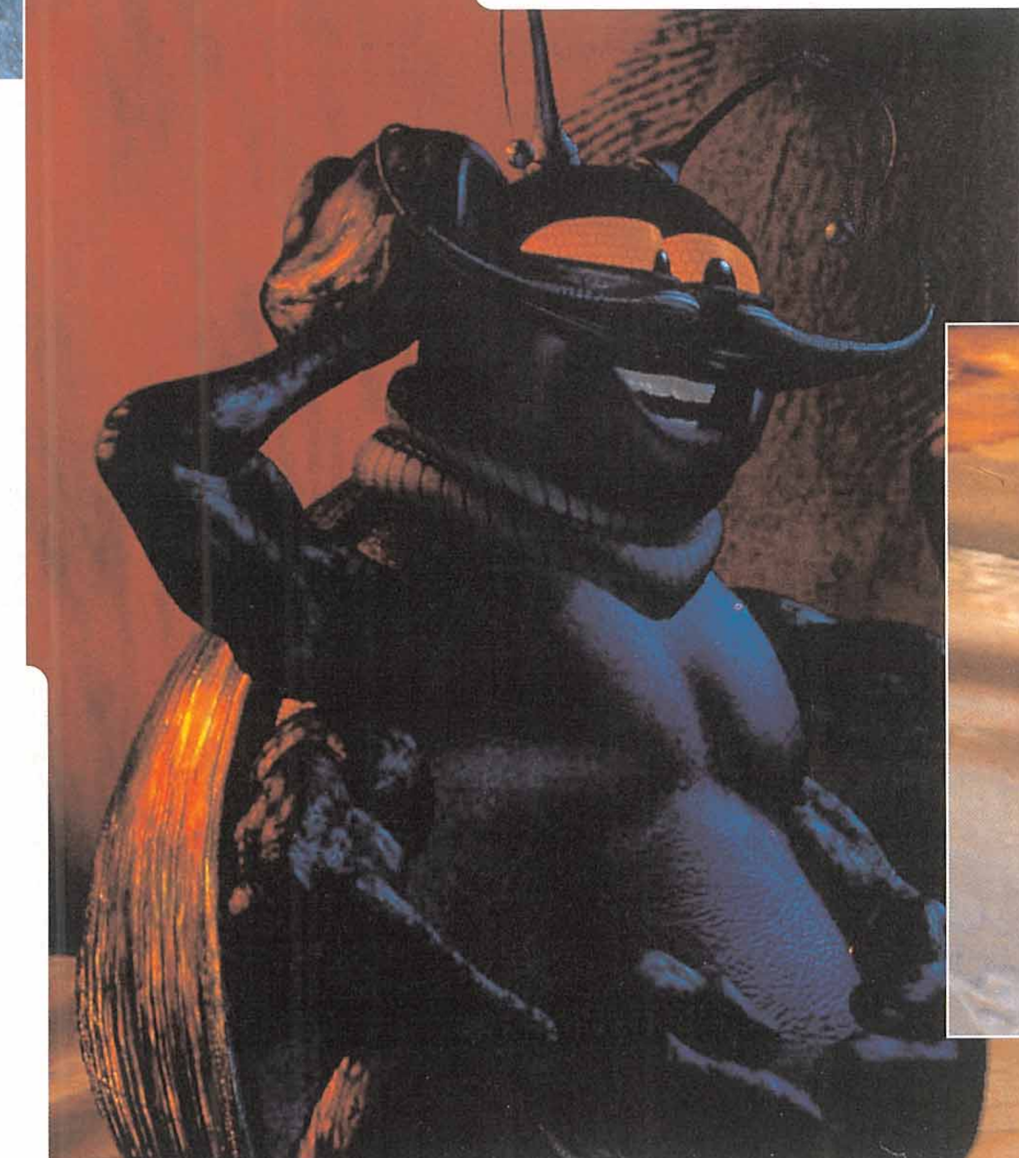
Joe & Basket "Mostly Sports"

Idea, Diseño de personaje, Director
Peter Spans

Animación
Peter Spans
Sabine Lang
Ismail Acar
Lola Rüppel

Productora
Carolin Peters

Música
Jan-Peter Pflug
(Musik Makers, John Groves)



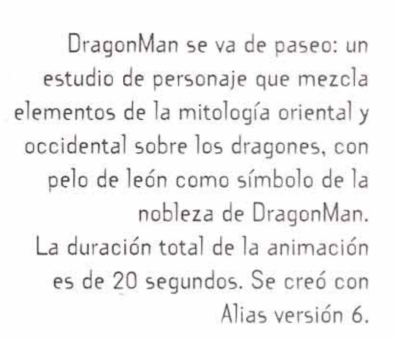
El corto Joe & Basket "Mostly Sports" fue completamente diseñado y creado sobre ordenadores 3-D. Sólamente trabajaron cuatro animadores en el modelaje y la animación. La idea general del corto está tomada de las películas de dibujos animados "Looney Tunes" (por ejemplo Tom & Jerry, el Correcaminos, etc.) La situación en sí debería invocar un efecto cómico. Los vivos personajes deberían hacer reír.



Peter Spans




Dragonman

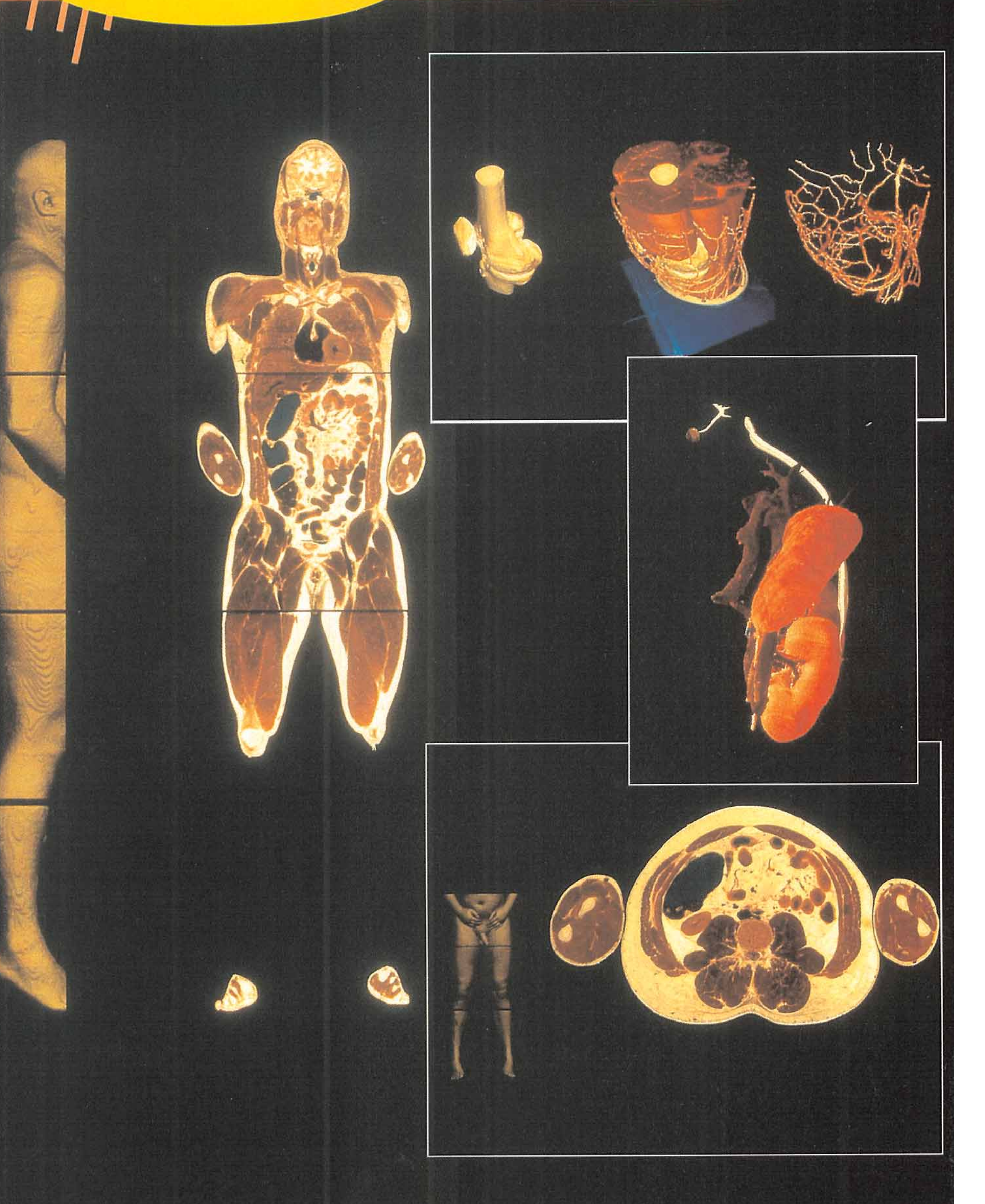


DragonMan se va de paseo: un estudio de personaje que mezcla elementos de la mitología oriental y occidental sobre los dragones, con pelo de león como símbolo de la nobleza de DragonMan.
La duración total de la animación es de 20 segundos. Se creó con Alias versión 6.

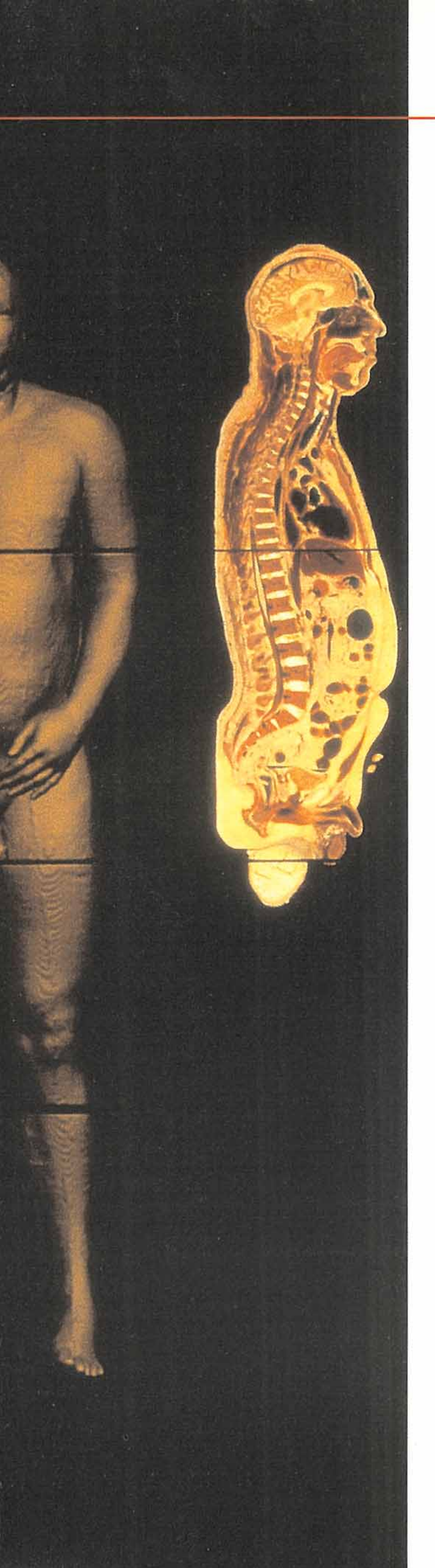
Dirigido, animado y producido por
Kelvin Lee
Música
Nathan Wang
Hardware:
Indigo2 Extreme
Software:
Alias Power Animator 6.0
Hardware de renderización
Challenge L
Agradecimientos especiales a
Sony Pictures ImageWorks, Alias Research Inc.

Kelvin Lee

The Visible Human Project







Productor

Scientific Computing Division.
National Center for Atmospheric Research.

Investigadores principales

Victor M. Spitzer, Ph.D.
David G. Whitlock, M.D. Ph.D.

La película fue creada por

John Clyne
Don Middleton
Helen L. Pelster
Karl D. Reinig, Ph.D.
Charles G. Rush

National Center For Atmospheric Research

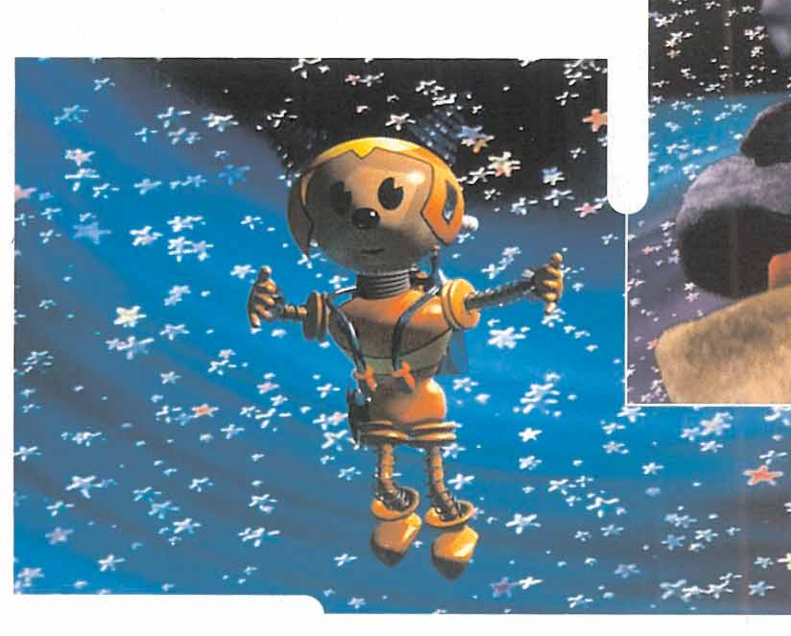
Este vídeo muestra técnicas de visualización aplicadas al conjunto de datos del Varón Humano Visible de la Biblioteca Nacional de Medicina. Este singular conjunto de datos fue creado mediante la fijación radiológica de imagen y la fotografía digital de un cadáver completo de varón, a intervalos de 1 mm. En esta obra se presentan los datos anatómicos, las renderizaciones volumétricas de color real y las aplicaciones futuras.

Adventure Of Comty



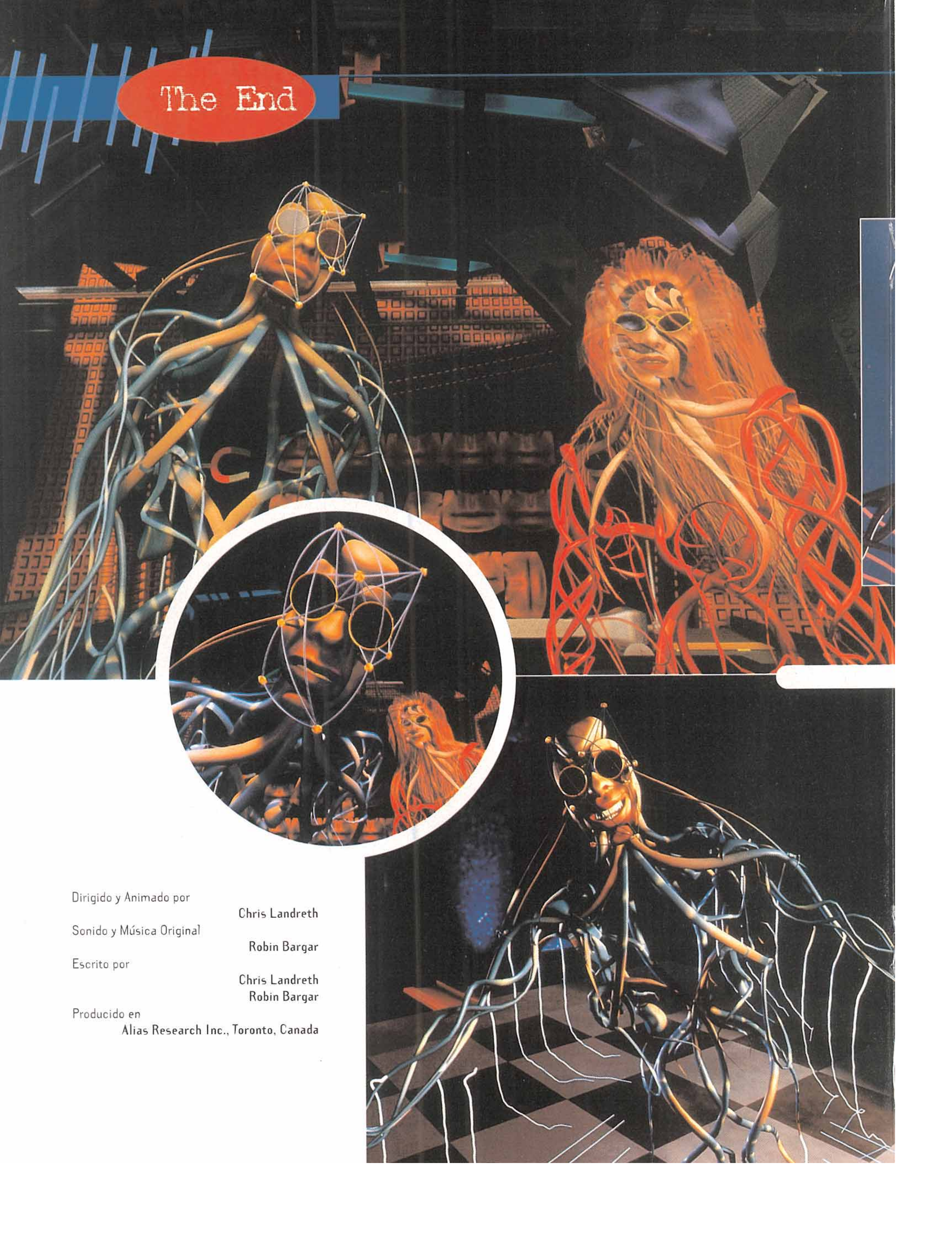
Comty es un ciborg. Lucha por la justicia contra un malvado invasor. "Adventure of Comty" se creó en un entorno creativo completamente digital (a excepción de la imagen del fuego por detrás de Comty). Casi todo el movimiento de Comty se capturó a través de 11 sensores magnéticos.





Producción
Daikin Industries, Ltd.
Co-Producen
Monolith Co., Ltd.
Oracion, Inc.
Director:
Takeshi Nakamura
Animador principal y Director Artístico
Bernard J.P. Edlington

Daikin Industries, ltd.



Dirigido y Animado por
Chris Landreth

Sonido y Música Original
Robin Bargar

Escrito por
Chris Landreth
Robin Bargar

Producido en
Alias Research Inc., Toronto, Canada





Chris Landreth



"The End" es una animación en la que el animador descubre que es un personaje en su propio trabajo mientras intenta pensar en un final decente para éste. Está basado en una historia real.



Fluffy





Guionista
Doug Aberle

Productor
Doug Aberle

Director:
Doug Aberle

Animadores
Doug Aberle
Cabbott Sanders

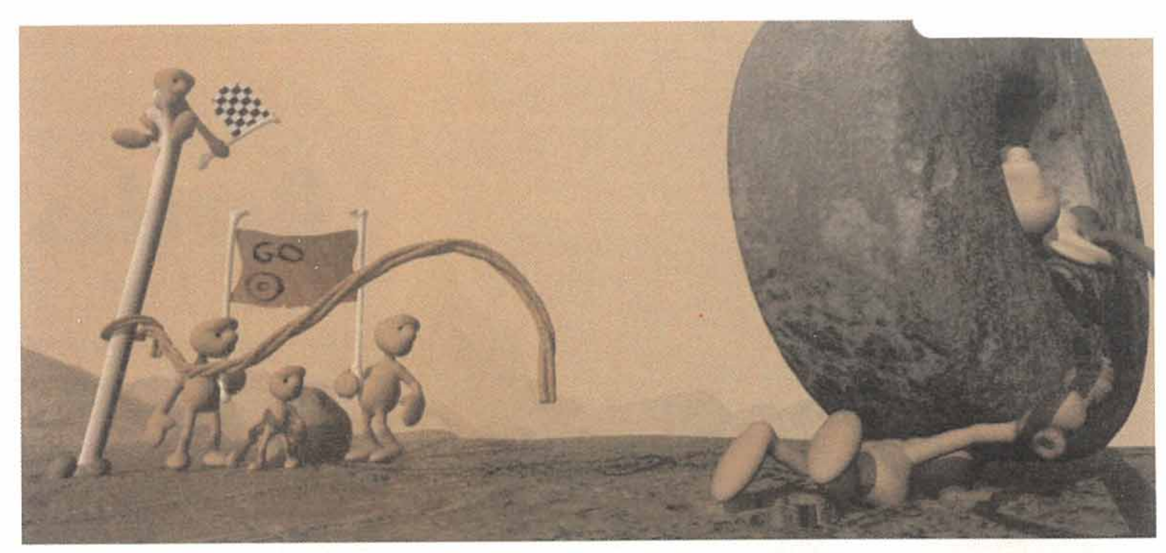


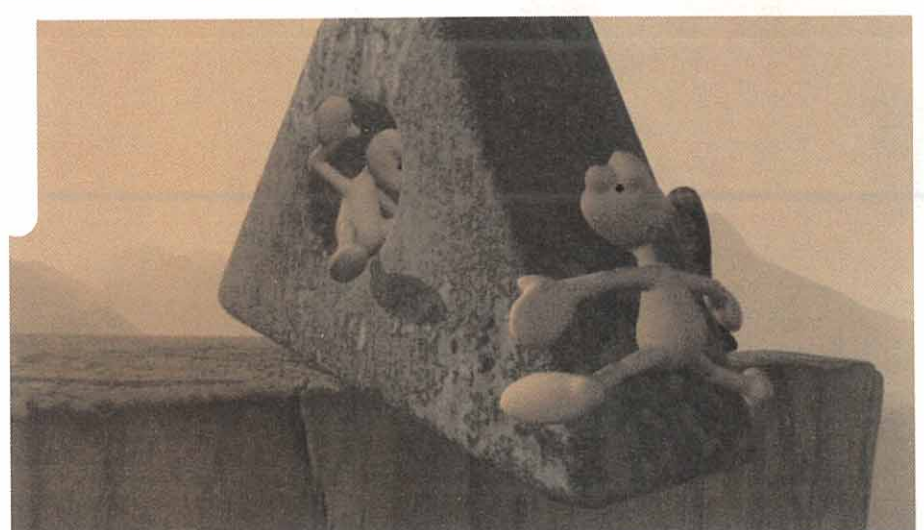
Douglas Aberle

"Fluffy" se animó con Animation Master, de Hash, Inc. Cada frame renderizado se imprimió después con 2 impresoras Canon BJC 600e a color utilizando Corel Photopaint 4 sobre papel texturizado, y después fotografiado fotograma a fotograma en un stand de animación, con película de 35 mm. Otros software incluían Photoshop 3.0 y Morph 1.5. La animación y renderización se hizo en 8 Pentiums de 90 mhz.

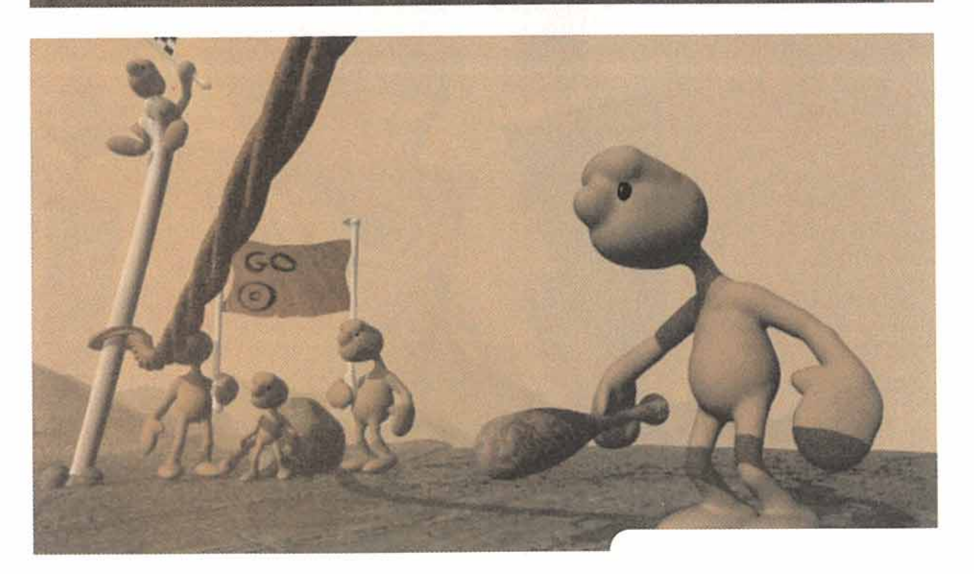


Rolling Stone

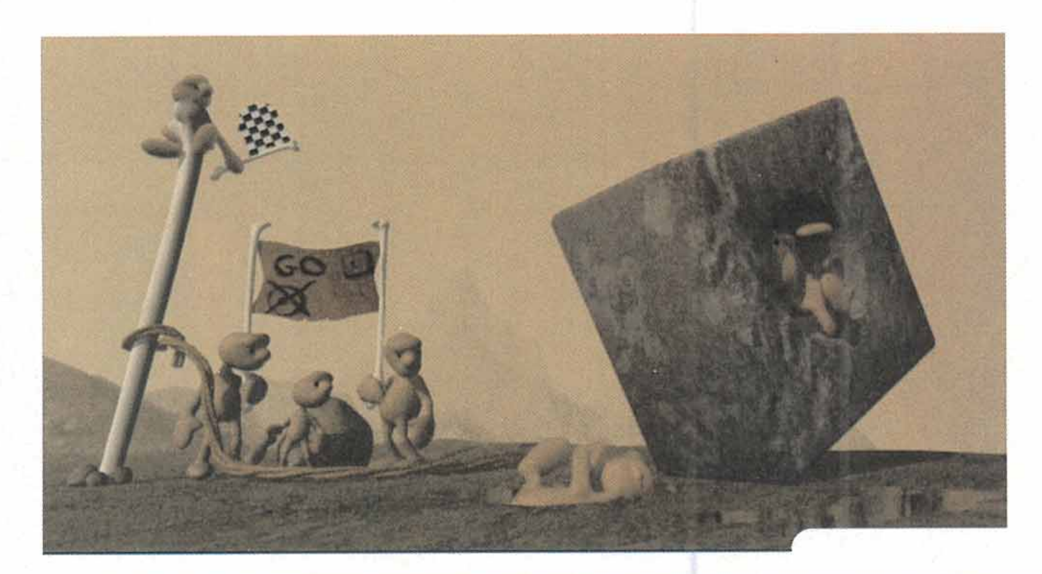


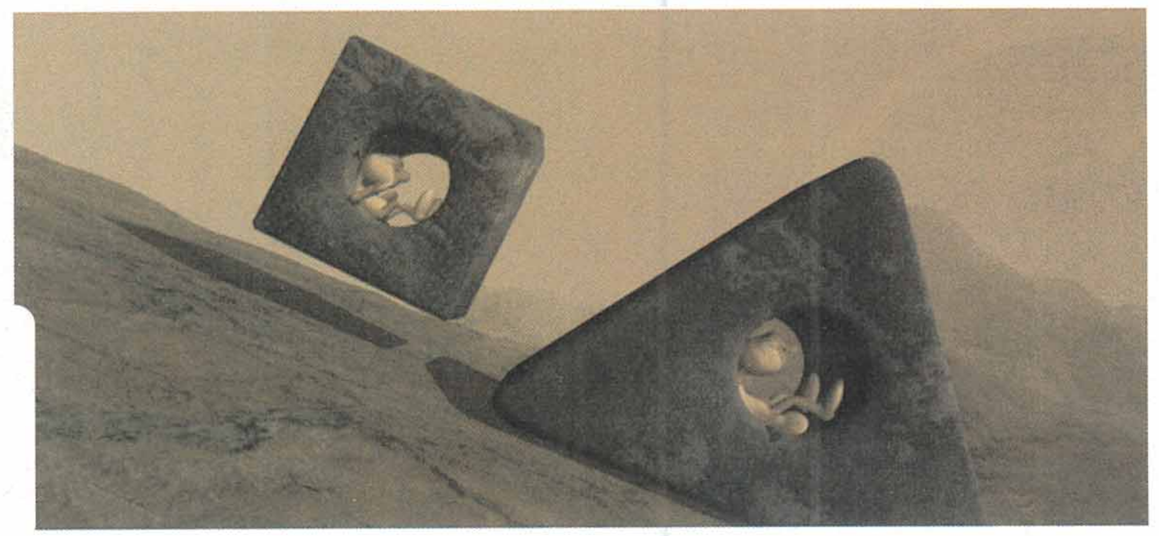


Escrito, dirigido, modelado, animado por
Tim Cheung
Diseño de producción
Carl Mandelbaum
Música
Michael DiComo, Tim Cheung
Hardware:
Silicon Graphics
Software:
Softimage
Agradecimientos especiales
Manhattan Transfer



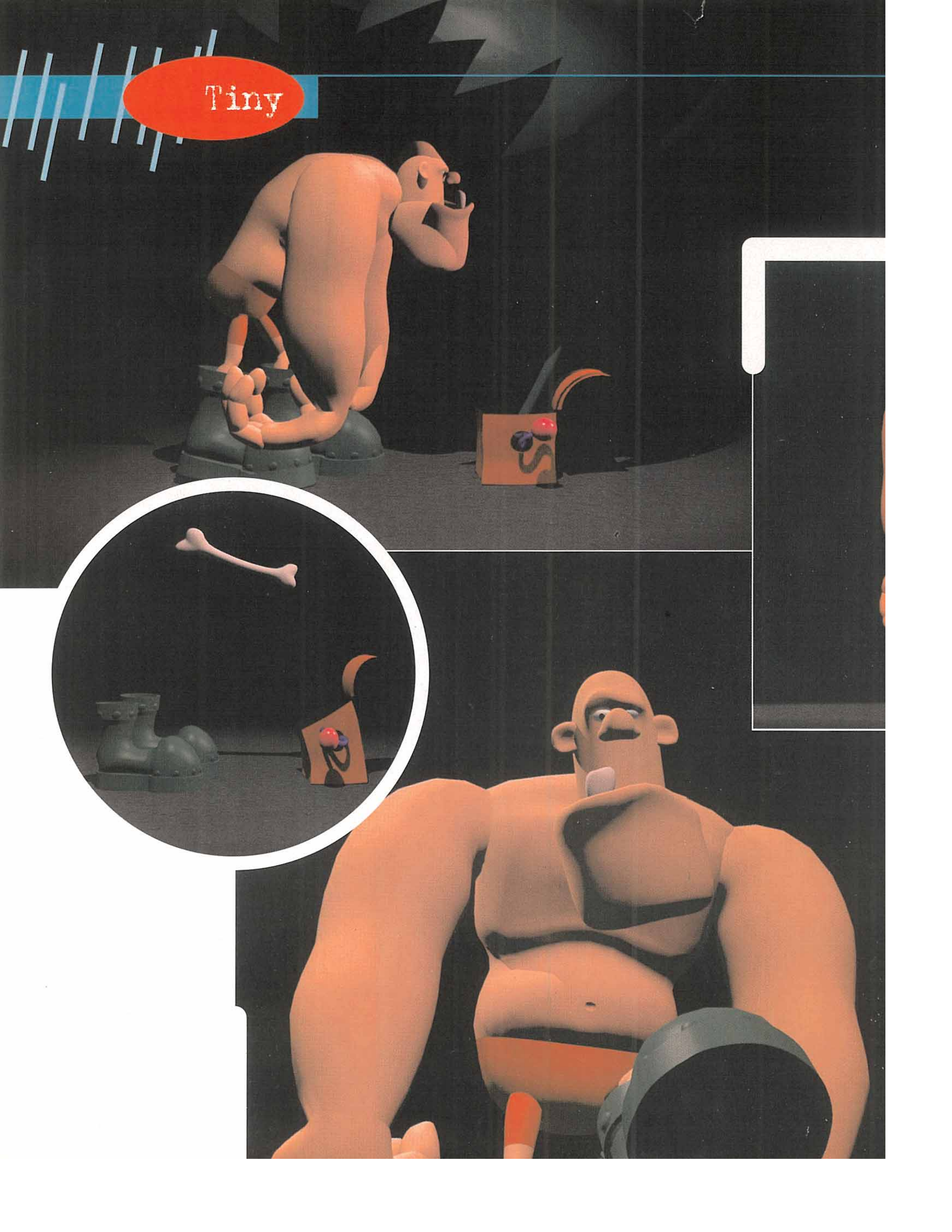






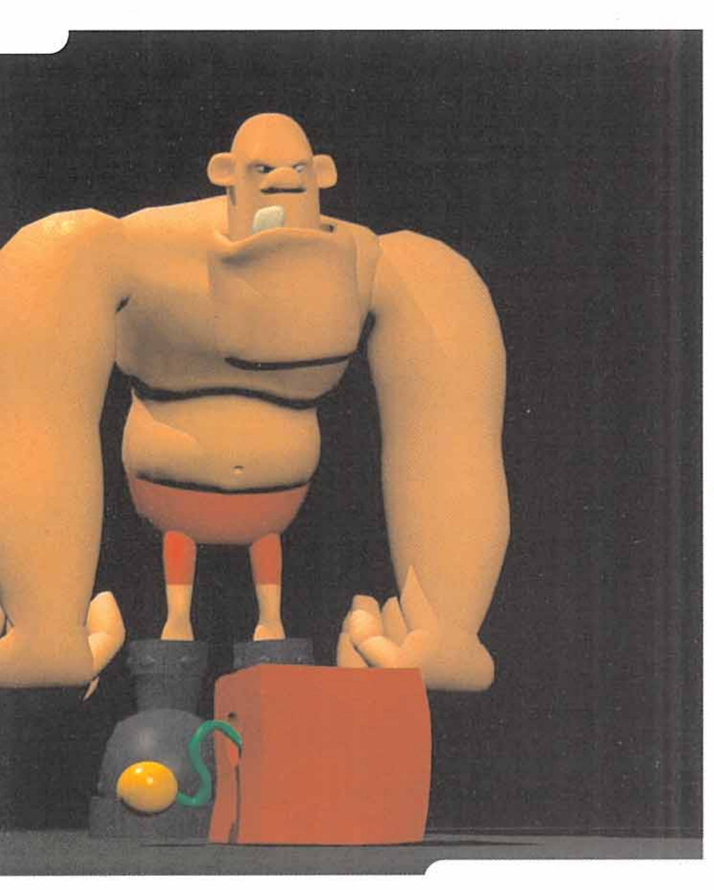
Tim Cheung

"Rolling Stone" trata sobre una carrera entre tres formas primitivas. Si alguna vez han visto un niño rodando colina abajo dentro de un neumático, éso es precisamente lo que hacía la gente de la era de piedra. Sólamente el hombre que tenga una rueda con la forma apropiada ganará la carrera.

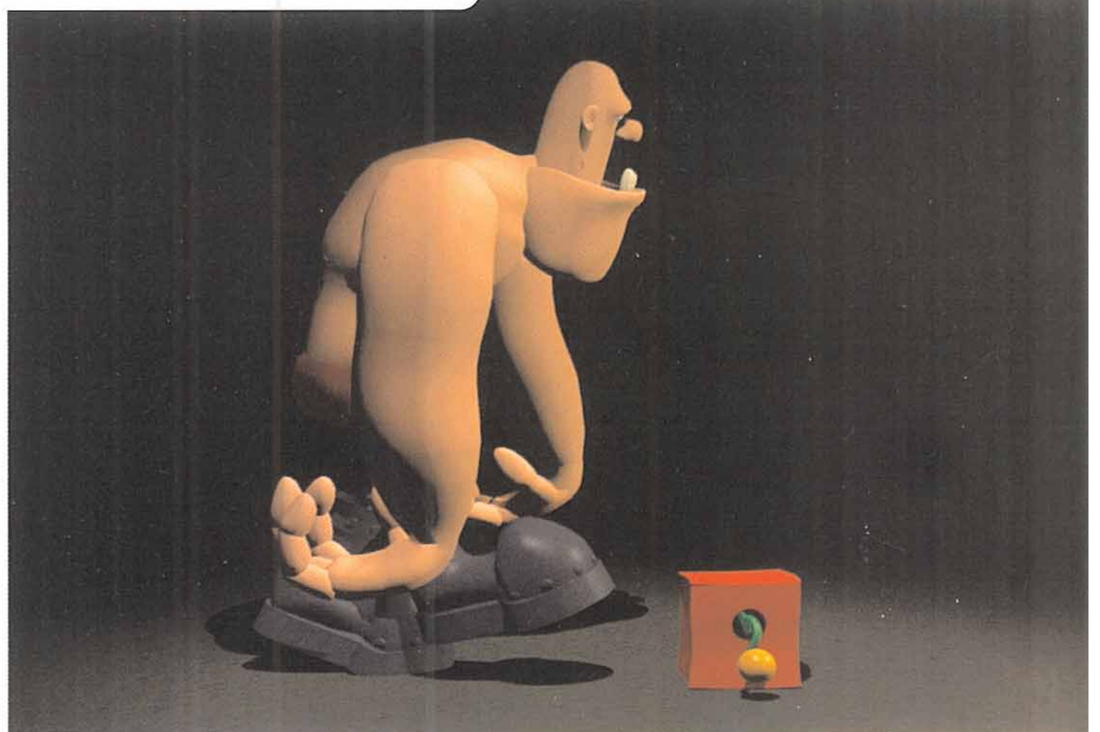

Tiny



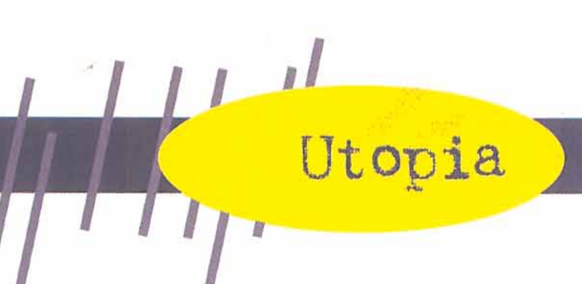
Paul Kevin Thomason



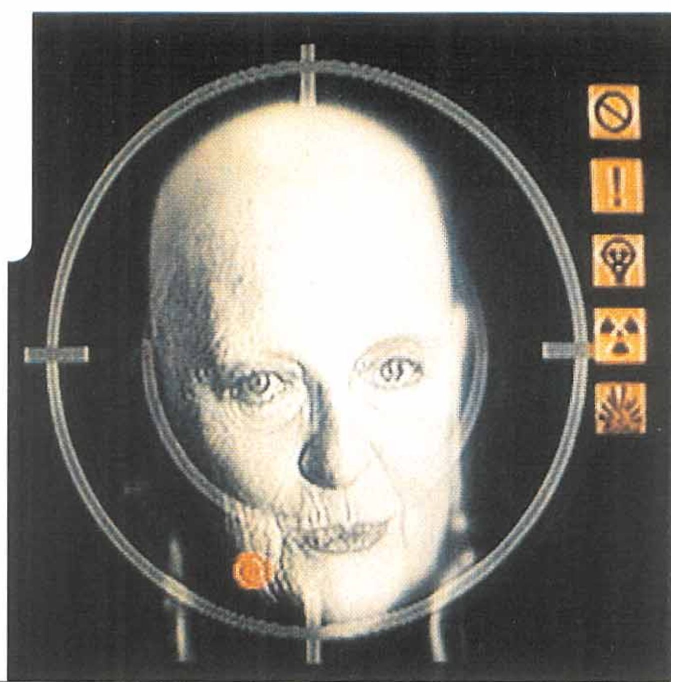
Originalmente, "Tiny" se produjo como dibujos animados del tipo que sólo incluyen un "gag". La historia es simple, y el estilo visual está fuertemente influenciado por la apariencia de los tradicionales dibujos animados bidimensionales. El proceso de producción fue bastante directo: todos los modelos se crearon, texturizaron y animaron con el software Wavefront's Advanced Visualizer; Kevin Thomason creó una banda sonora y la sincronizó con la animación; por último, se pasaron a vídeo todos los fotogramas renderizados y se añadió la banda sonora. El resultado es una graciosa pieza generada únicamente por el placer de crear una animación.

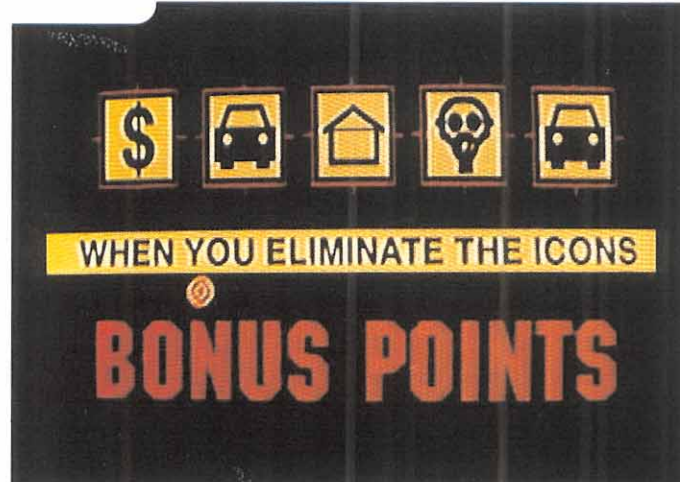


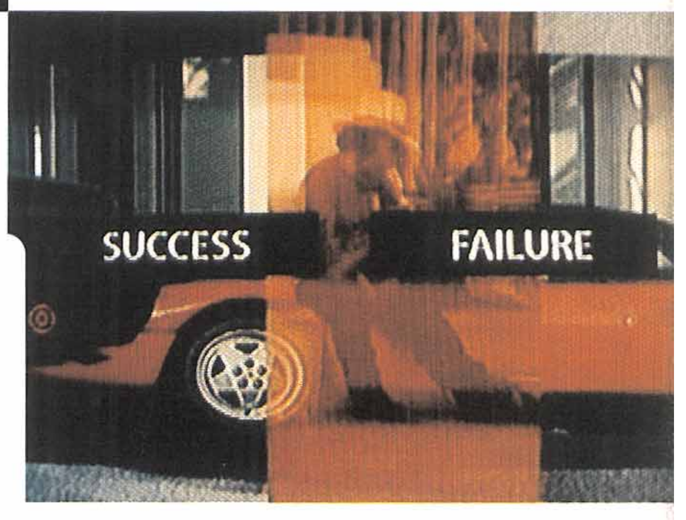
Concepto y Animación
Paul Kevin Thomason
Música
Paul Kevin Thomason
Edición de Vídeo
Jeff Griswold
Kipp Aldrich

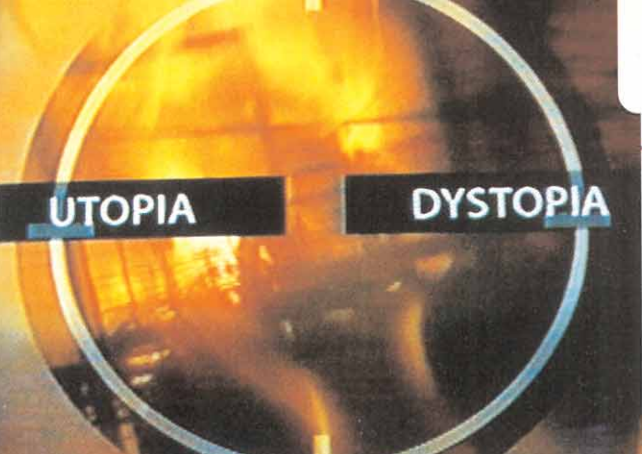


Creado por	Max Almy & Teri Yarbrow
Actuación	Rachel Rosenthal
Programado por	Chris Angeli
Editado por	Max Almy Teri Yarbrow Marco Basich Kevin Prendeville Todd Brunelle Bill Lae



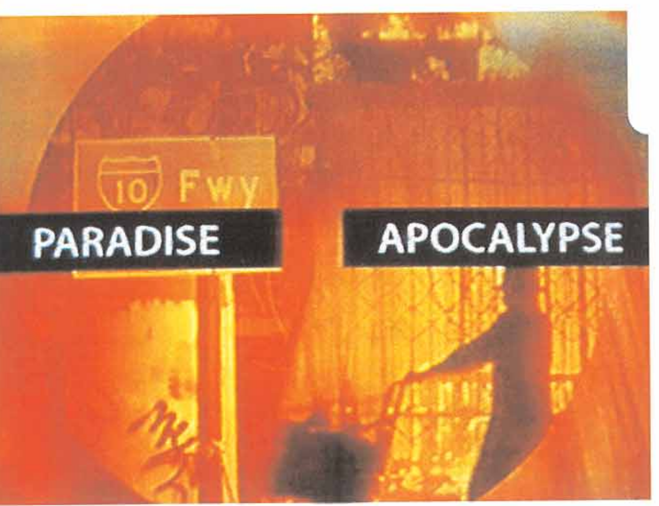






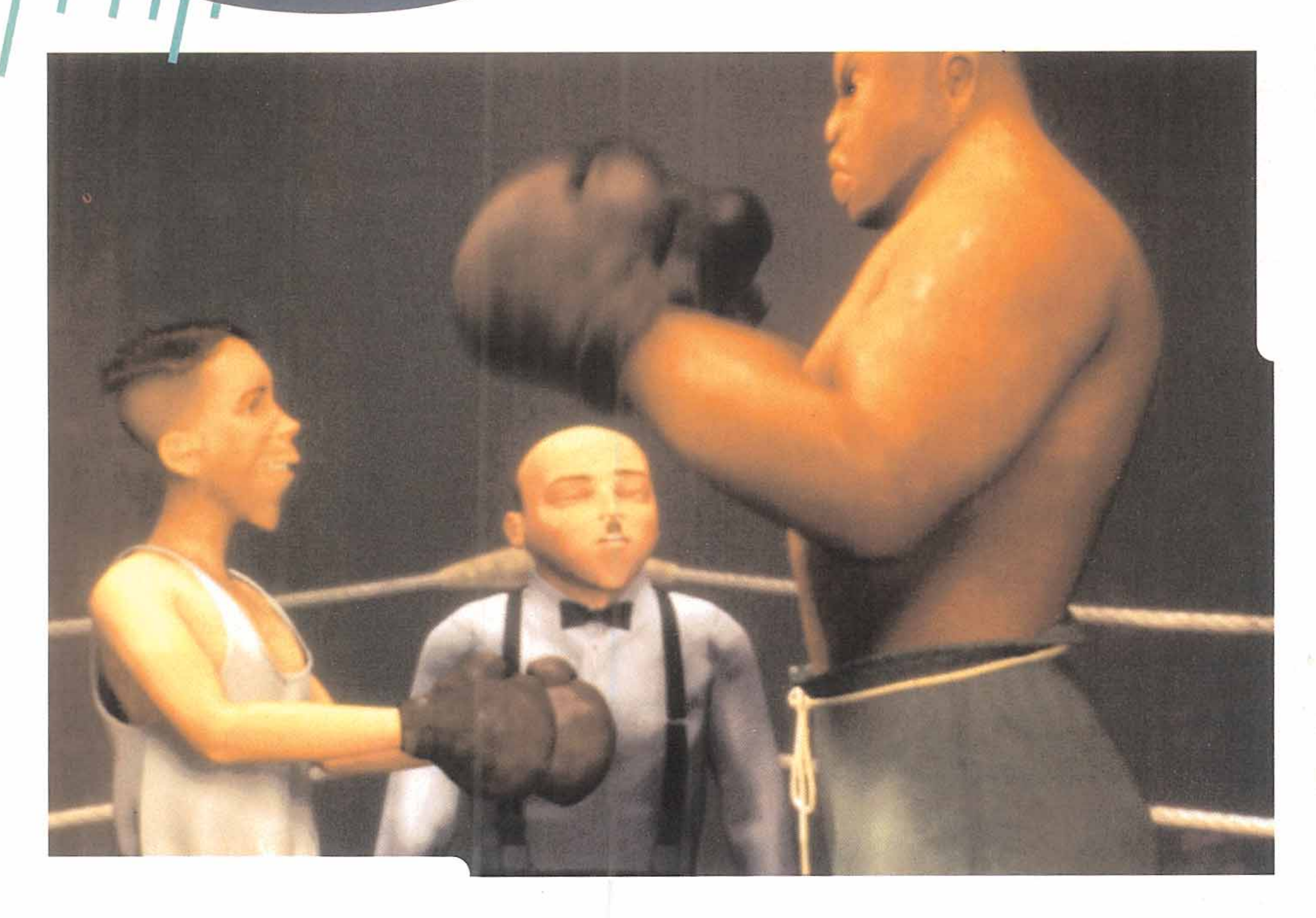






Este vídeo de "Utopia" es una presentación de un trabajo interactivo que explora el estado del entorno urbano y específicamente la crisis de la ciudad contemporánea. El núcleo de la pieza es un videojuego absurdista en CD-I, presentado por la artista de performance Rachel Rosenthal, en el que al espectador se le pide que haga una serie de elecciones.

Max Almy & Teri Yarbrow



Pierre Lachapelle/ TFX

Productor
TFX Animation Inc.
Director:
Pierre Lachapelle
Animación TFX
Marcel Achard
Dominique Bocquet
Jean-Pierre Boies
Gervais Deschêsne
Charles Francis Gagné
Martin Hélie
John Tate
Kaveh Kardan
Lucie Marchand
Stephen Menzies
René Morel
Patricia Pawlak
Frank Ritlop

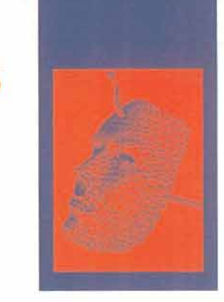
Diez años después del lanzamiento de Tony de Peltrie, vuelve el productor/Director Pierre Lachapelle. "The Boxer Trailer" es una muestra de un corto generado por ordenador, de próximo lanzamiento, que promete una animación de personaje vanguardista. Y, de nuevo, el corto está creado completamente con Taarna Studios.





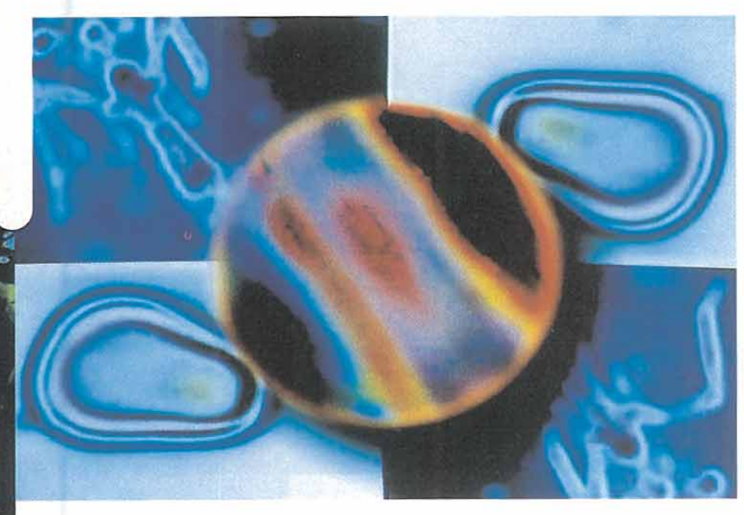


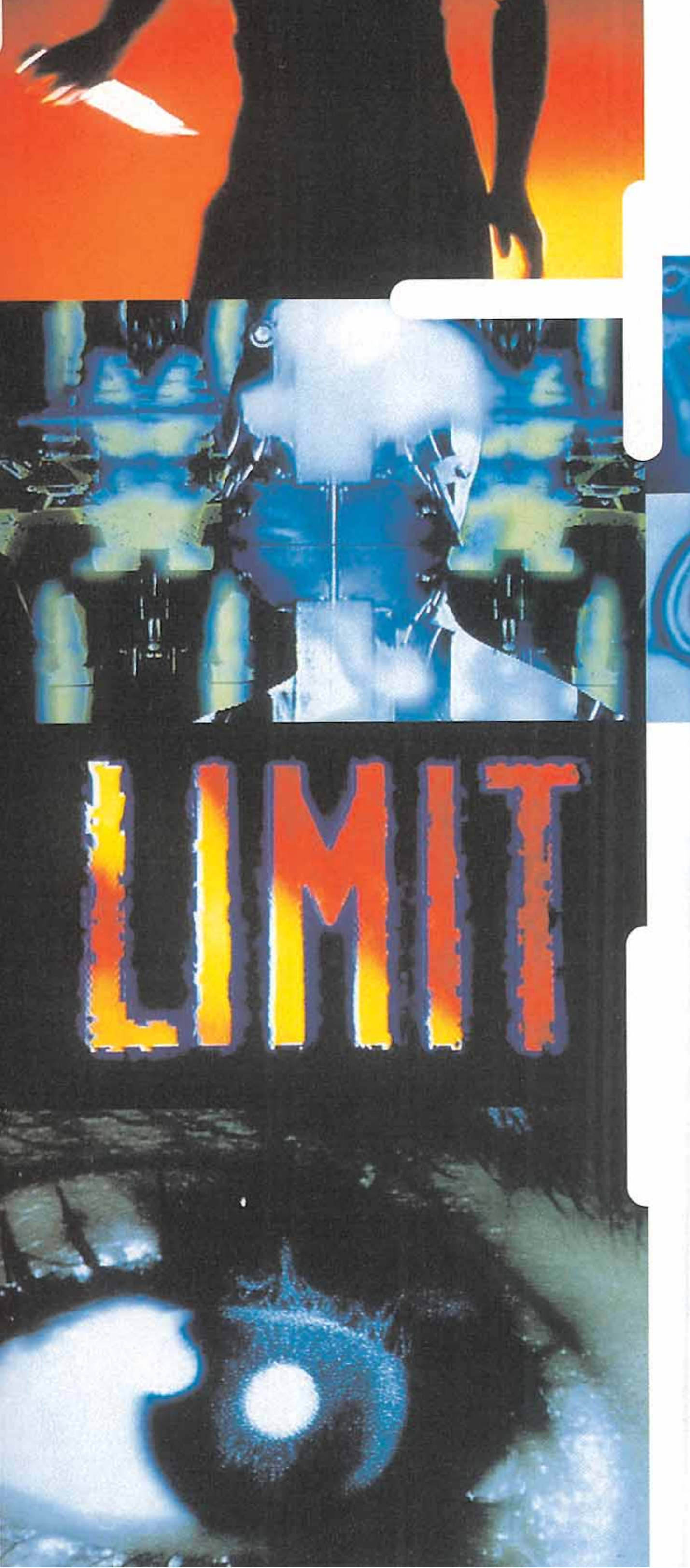
In-Progress son
Rubén Ferreira
Gerardo García
Jesús Villadoniga
David L. Cantolla



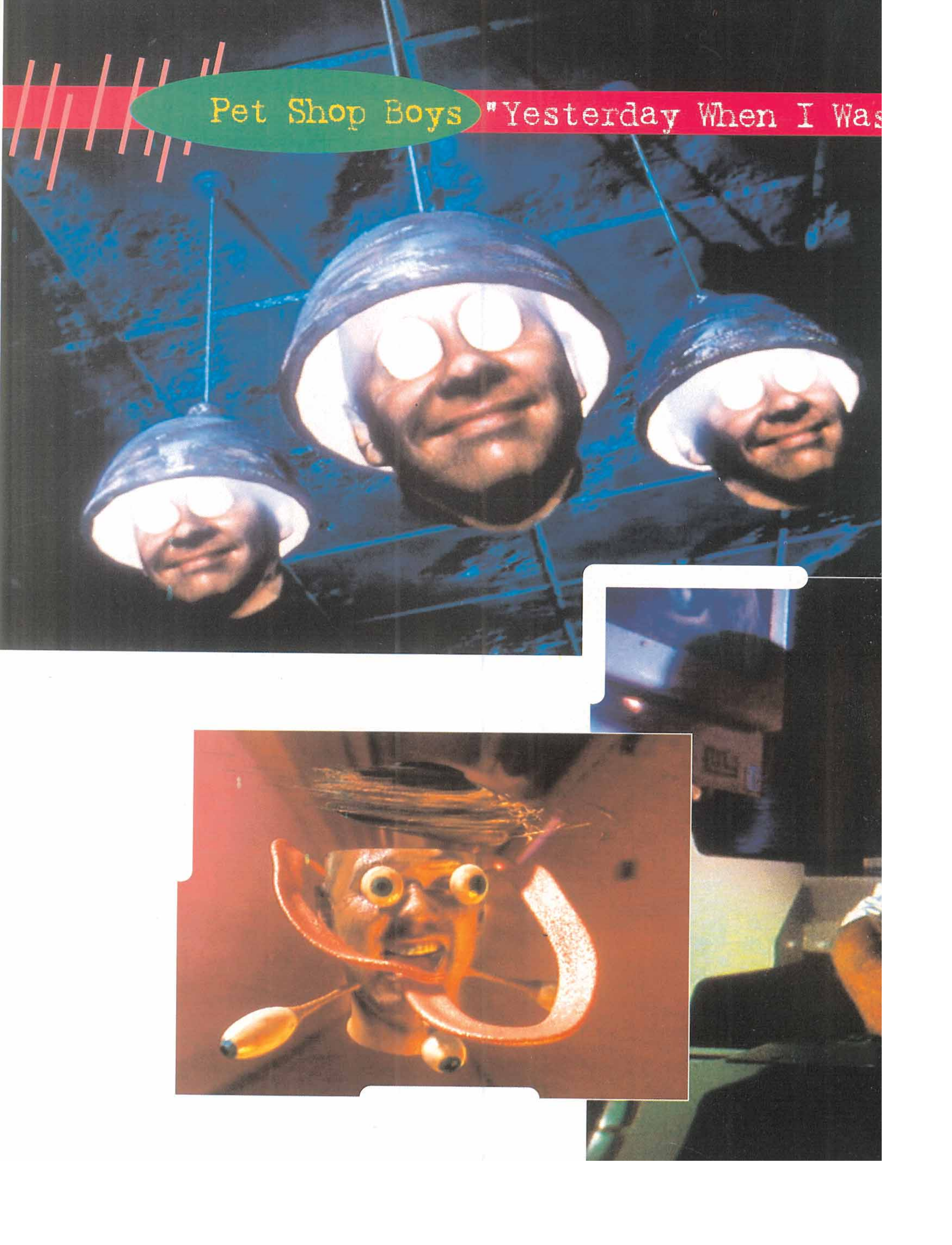


Rubén Ferreira
Gerardo García
Jesús Villadoniga
David L. Cantolla



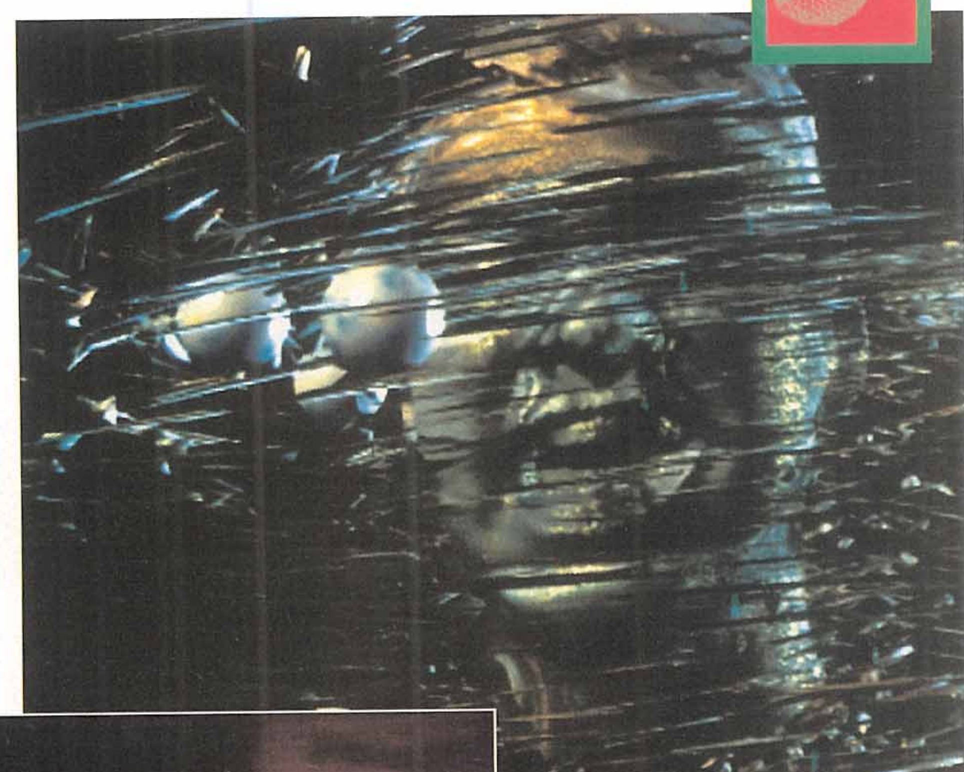


Equipo de video-jockeys de Madrid especializado en la creación y proyección simultánea y sincronizada de imágenes en tres pantallas gigantes. Han participado como VJ's en el evento BOM -Baila O Muere, rave party producida por la Baus Fundició- en Berlín, Sevilla y Madrid, en Art Futura 94, en la apertura de Arco 95, y en SONAR 95, el festival de Nuevas Músicas y Tecnología de Barcelona. Recientemente participaron en fiestas rave en Méjico. Han producido imágenes para el programa Ciberia de Canal +.

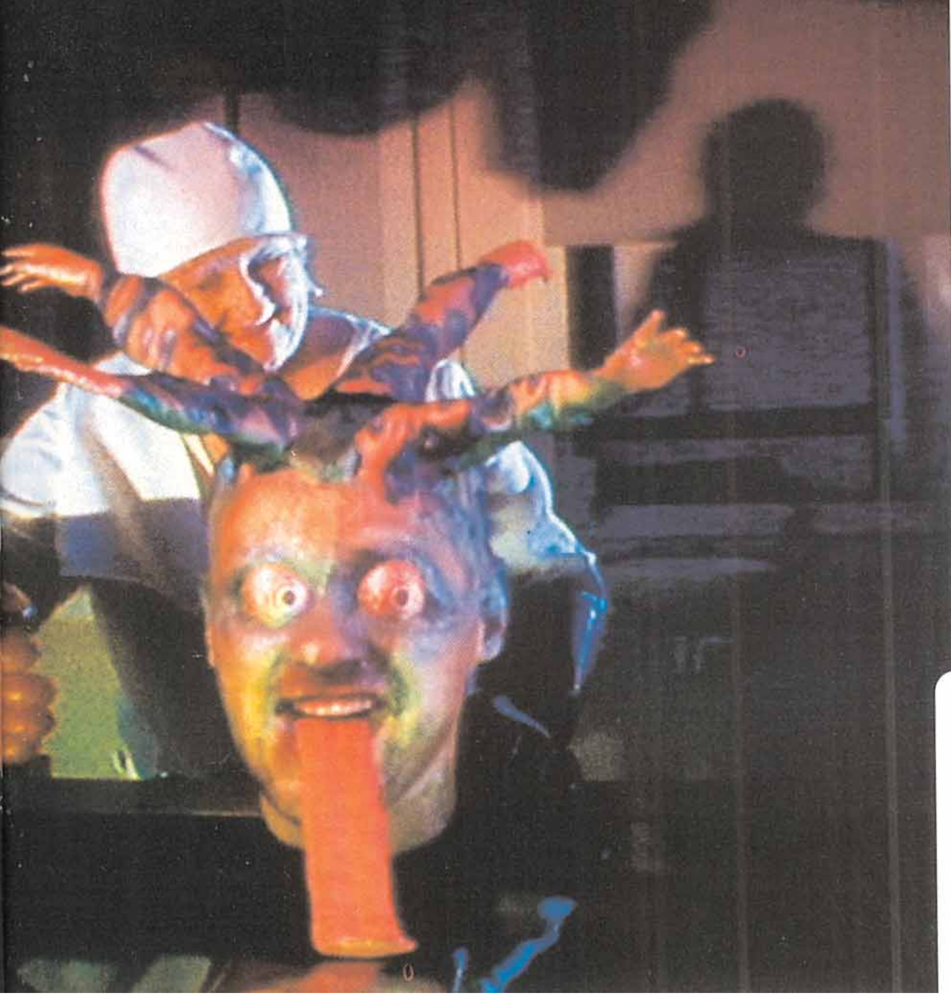


Pet Shop Boys
"Yesterday When I Was

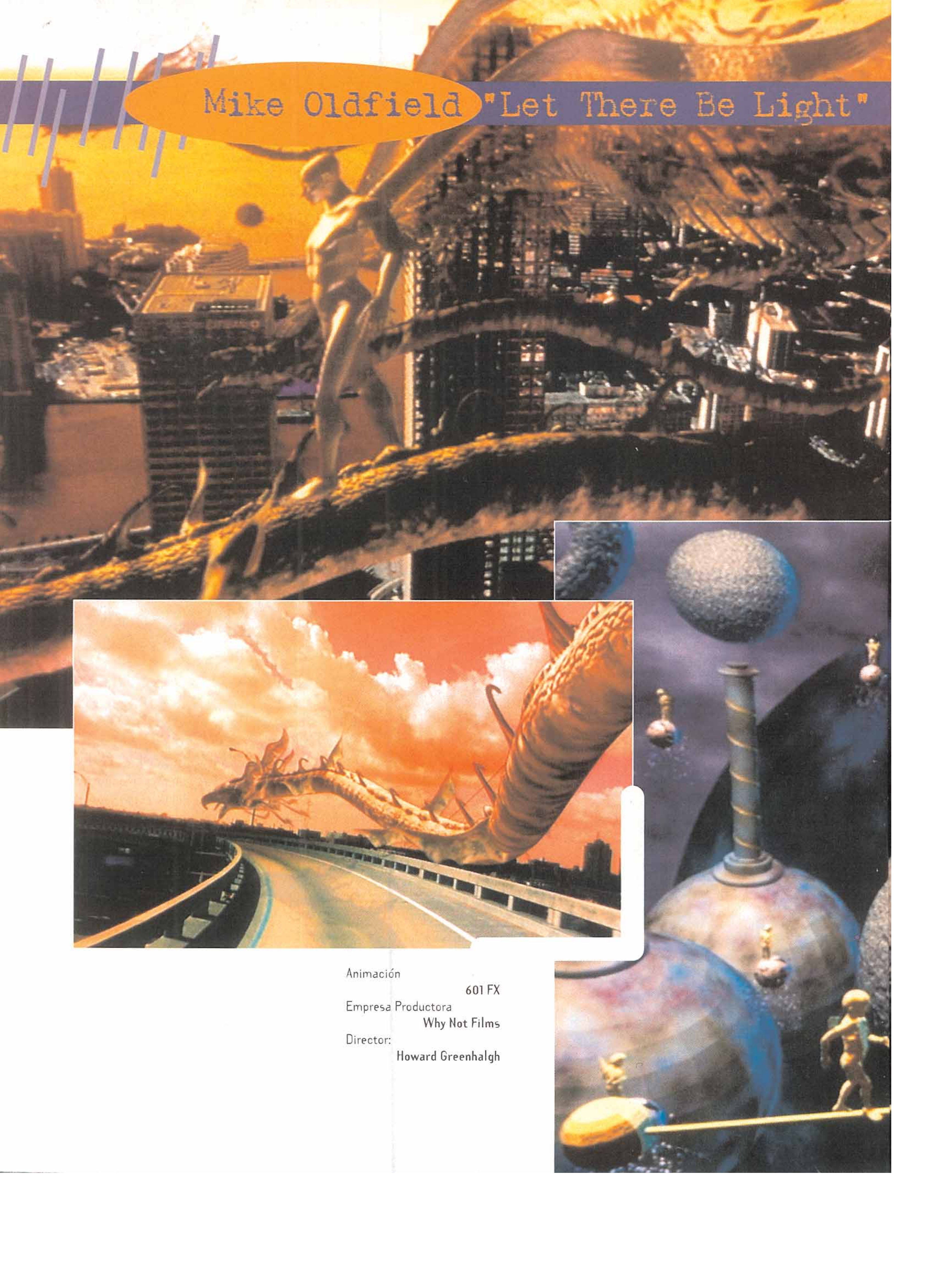
601 FX



Animación 3D
601 FX
Animadores
Ian Bird
John Wake
Rob Fellows

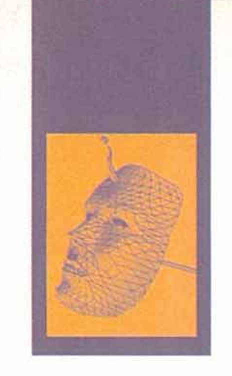


Ian Bird, John Wake y Rob Fellows de 601 FX han combinado su propia locura de verano con la del Director Howard Greenhalg y la Productora Megan Hollister de Why Not Productions, para darnos algo totalmente inesperado, ¡con un toque más que maniaco!



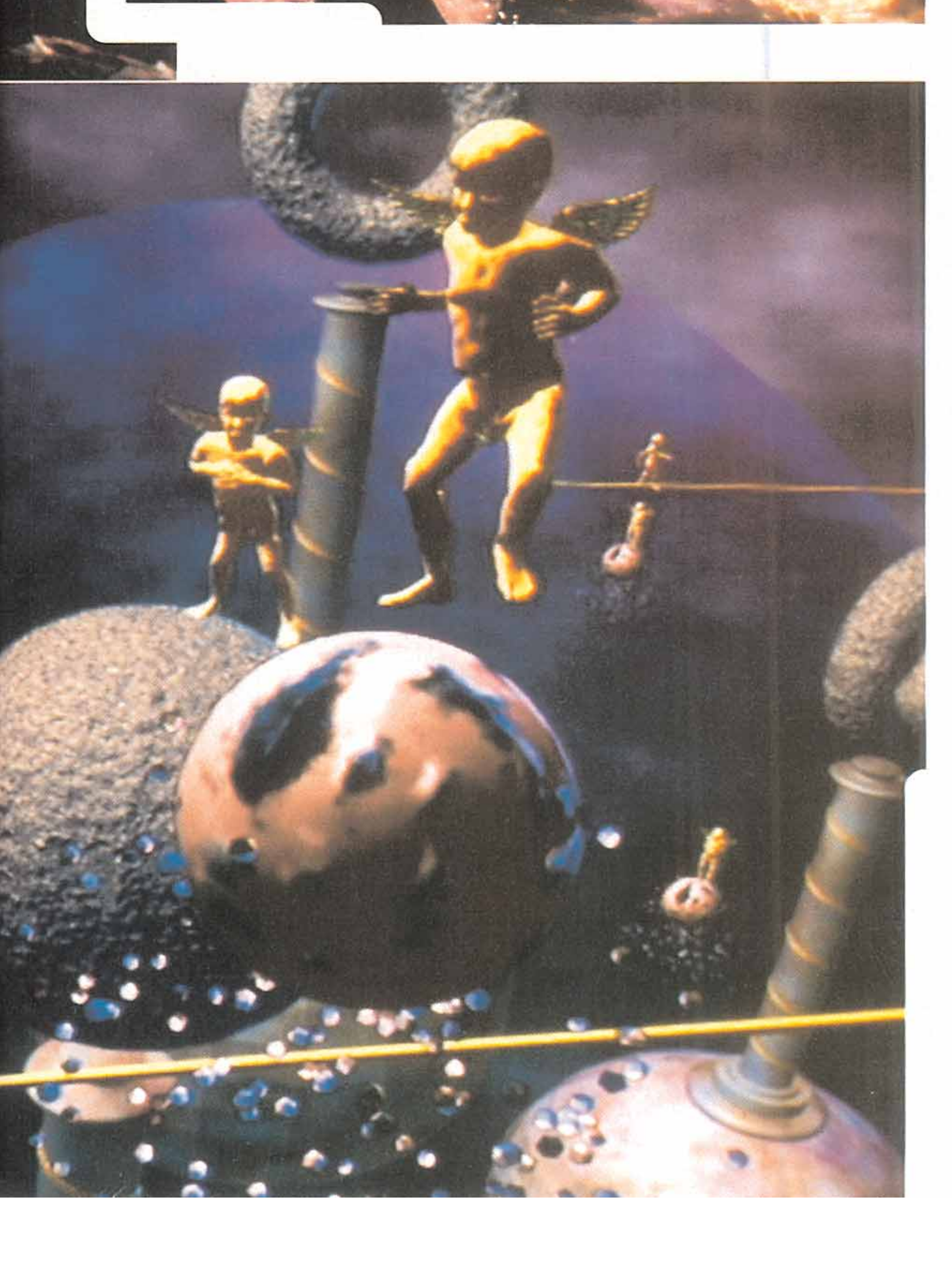
Mike Oldfield "Let There Be Light"

Animación
601 FX
Empresa Productora
Why Not Films
Director:
Howard Greenhalgh





El tema de Olfield se inspiró en la novela de Ciencia-Ficción de Arthur C. Clarke "Distant Earth" (La Tierra Lejana), en la que la raza humana se ve obligada a abandonar el planeta. Sin embargo, el director Howard Greenhalgh pensó que sería más interesante hacer que la acción ocurriera sobre la Tierra en vez de en el Espacio; las Serpientes, Rayos Manta, criaturas aladas extraterrestres y querubines que traen "la luz" a la tierra, todos aparecen en el promo, que es a la vez surreal, deslumbrante y ligeramente perturbador.



William Gibson's Cyberspace from the

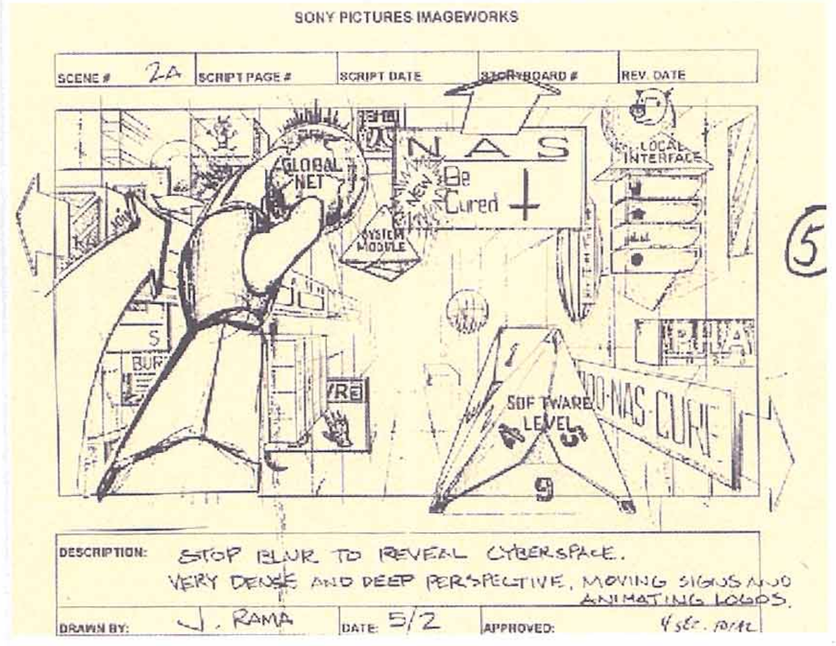
Diseñador y Supervisor de Efectos Visuales
John Nelson

Productor de Efectos Visuales
George Merkert

Co-Diseñador y Director Artístico
Jamie Rama

Productor Ejecutivo
Bill Birrell

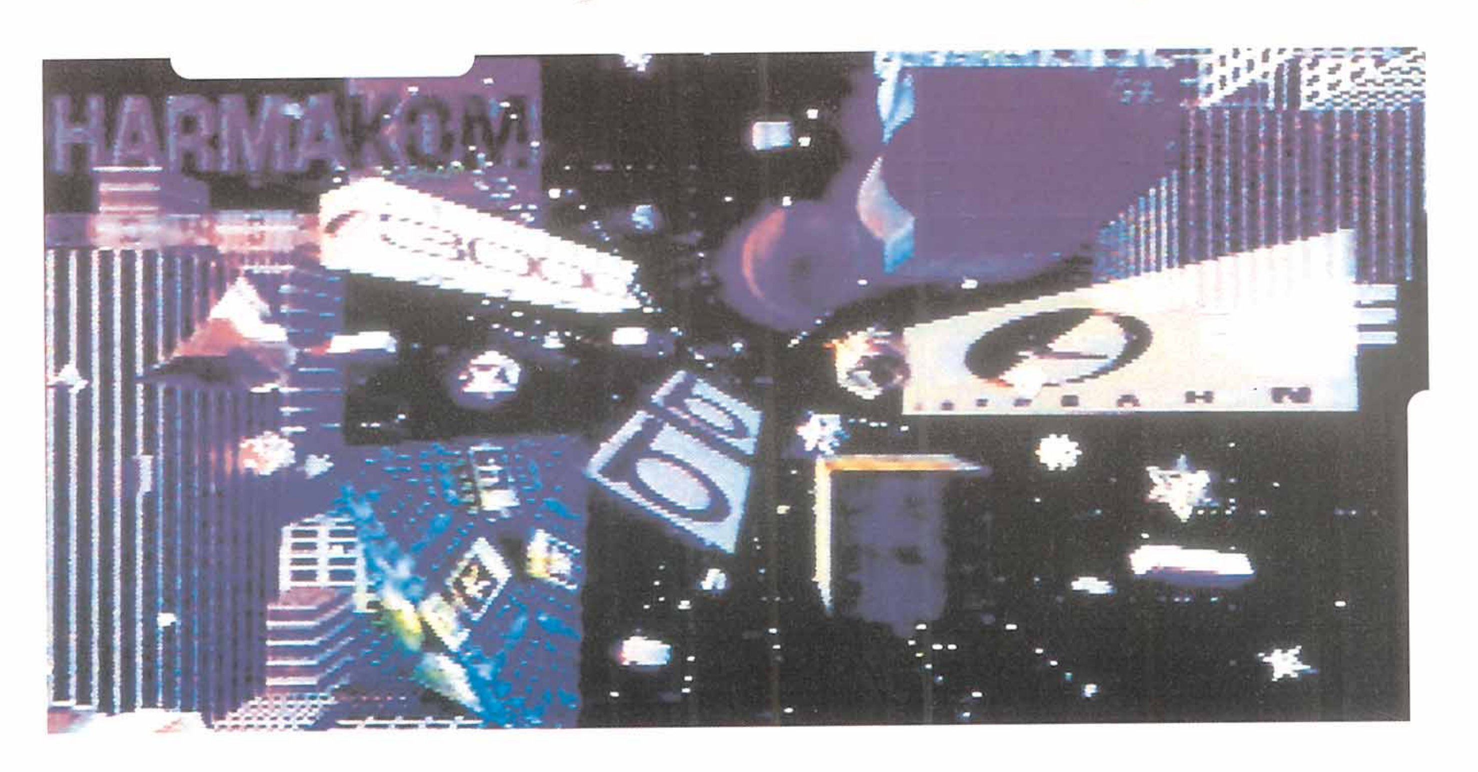
Cabeza del Departamento de Gráficos por Ordenador
Frank Foster



Para los artistas de la industria de efectos visuales, las adaptaciones cinematográficas de los libros de William Gibson son el Santo Grial. Ningún otro escritor captura el futuro de alta tecnología tan viva, cinemática e imaginativamente. Con gran entusiasmo, el productor de efectos especiales George Merkert de Sony Pictures Imageworks se aferró a la oportunidad de producir el ciberespacio de Gibson para el nuevo lanzamiento de TriStar, "Johnny Mnemonic".



Sony Pictures Imageworks

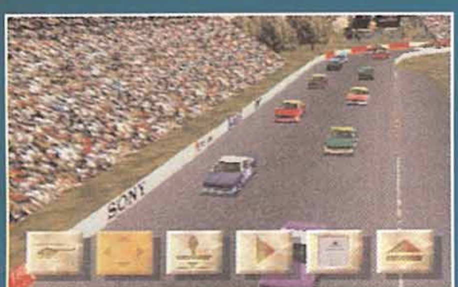



Edita:
Ilustraciones de portada y
contraportada realizadas por
...dijo el monje
Este suplemento se vende
conjunta e inseparablemente
con la Revista
MICRO
manía



LUCES, CÁMARAS Y ACCIÓN





«Destruction Derby» no estaría completo sin la inclusión de las repeticiones de las carreras. Pero en Reflections han ido más allá, y nos ofrecen un editor de vídeo en miniatura con el que podremos crear películas manipulando nuestras partidas. Nos permite reproducir fragmentos de la carrera, cortarlos y pegarlos unos con otros y después visionarlos juntos formando una película que se puede grabar en una "memory card" -al igual que las partidas-. Este accesorio también nos servirá para recorrer el circuito viendo los decorados y la evolución de los coches desde cualquier ángulo. Así, el espectáculo continúa incluso cuando no estamos jugando. Una opción interesante que ya incorporaban «Nascar Racing», «Formula 1 Grand Prix» o «Stunt Island», pero que hace algún tiempo no veíamos en arcades de carreras de coches. También en este aspecto Reflections ha acertado.

Desde que tomemos la salida hasta que terminemos la carrera o nuestro coche quede inservible –lo más probable– sufriremos continuos choques contra los demás coches y las vallas de protección del circuito. Cada choque dañará una parte de nuestro vehículo en mayor o menor intensidad según contra qué choquemos y cómo lo hagamos. En el coche hay diez puntos coloreados repartidos por su contorno que cambiarán de




verde a rojo a medida que reciban impactos. Cuando alcance uno de ellos el mayor número de impactos, la carrera se acabará para nosotros. Por supuesto, ésto cuenta también para los demás conductores, por lo que si hay alguno que nos caiga especialmente mal, ya sabemos lo que hacer.

LA ARRUGA ES BELLA

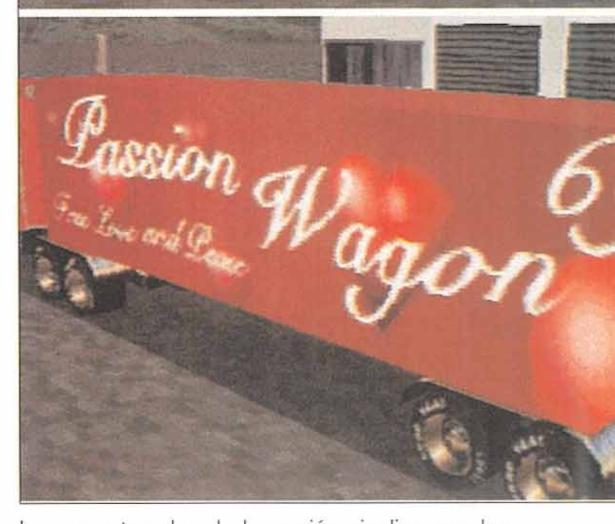
El aspecto visual y técnico es intachable, y los resultados obtenidos son espectaculares. Todo el juego se desarrolla en 3D a base de polígonos con los que están construidos los coches y el render que da vida a los escenarios. No podemos olvidar las variaciones de luz según nos acercamos o alejamos a las fuentes de la misma, o los efectos del humo que sale de los machacados radiadores, y las texturas y sombreados que se producen allí donde deben estar.
Alcanza unas cotas de realismo elevadas, tanto por la fidelidad y fluidez con que se generan los decorados, salvo algunas pérdidas de polígonos esporádicas, como por el desarrollo del juego en sí. Veremos cómo las distintas partes de los coches se van arrugando de forma distinta según sea la intensidad y dirección del golpe. Estos parámetros también variarán la trayectoria del vehículo simplemente alterándola poco o provocando un violento trompo en los casos más extremos. La acción no se ralentiza ni da saltos incluso aunque choquen varios vehículos entre sí y sus partes salgan despedidas por el aire. El comportamiento de los coches es tan realista y coherente que hasta tienen amortiguación.

***LO BUENO:** No podríamos destacar tan sólo algunos aspectos. El conjunto del juego es sencillamente soberbio. Imprescindible es la palabra más acertada.*

96

***LO MALO:** La cantidad de horas seguidas que puedes permanecer jugando sin aburrirte ni cansarte, lo que te distrae de tus deberes más acuciantes. Y eso que aún no tenemos la versión PC CD-ROM.*





Lo espectacular de la acción rivaliza con los preciosos decorados llenos de un detalle inusitado, realizados con mucho gusto. Al igual que las melodías, que complementan a los sonidos de los coches al chocar entre sí y el ruido de los motores. La adicción se dispara en todas las modalidades, alcanzando su punto álgido en el modo "Destruction Derby": una lucha de todos contra todos en el que gana el último que quede en funcionamiento. La pasión por correr y destruir se apoderará de vosotros en cuanto echéis la primera partida. Después, no lo podréis dejar...

C.S.G.



FIFA SOCCER 96

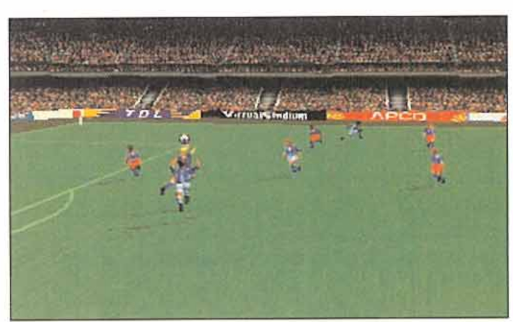


EA SPORTS
Disponible: PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN, SEGA 32X, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO
V. Comentada: PC CD-ROM
SIMULADOR DEPORTIVO

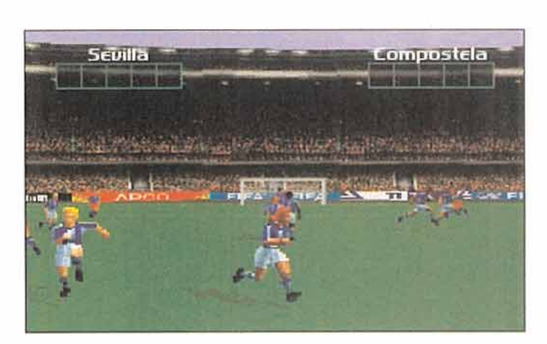
RECOMENDADO • RECOMENDADO • MICROMANÍA

A partir de la misma idea que ha convertido a «FIFA Soccer 95» en uno de los juegos de fútbol más jugados y admirados, y con un aspecto externo similar a la versión realizada para 3DO, en EA Sports afrontaron la tarea de crear un digno sucesor. Rodeados por una aureola de alto secreto hasta hace tres meses, usaron todos los medios humanos y tecnológicos a su alcance para conseguir la mayor sensación futbolística hasta el momento.

EL CULTO AL GOL

















En EA Sports pretenden que el jugador de «FIFA Soccer 96» se sienta como si realmente se encontrara en el terreno de juego disputando un partido real. En verdad que suena muy emocionante, además de ser un gran reto. Pues así es; por ello, preparaos que el encuentro va a comenzar.

Simplemente por su nombre y la compañía que lo avala, podemos garantizar de antemano que «FIFA Soccer 96» va a ser un éxito. No obstante, en EA Sports no se han dormido en los laureles y se han exprimido para ofrecernos lo mejor. Y sin duda, este simulador es lo mejor en fútbol por el momento. No sólo por la revolucionaria visión del deporte que nos ofrece, ni por la amplitud de miras con que el programa ha sido realizado, sino por los criterios de calidad que se han seguido. Muchos son los usuarios que llevan tiempo esperando este programa, y en EA Sports han pensado que no podían defraudar a nadie. Las miradas convergen sobre el centro del campo, en el preludio de lo que será un gran partido.

SE MEJORA LO INSUPERABLE

«FIFA Soccer 96» se ha concebido como una sublimación de su predecesor, del que sólo ha quedado el esqueleto. Este armazón ha sido rellenado con los mejores elementos gráficos y sonoros que han podido encontrar, por lo que nadie se extrañe de que para moverlos necesite un motor potente. Conclusión: el Pentium se hace imprescindible si queremos disfrutar de todo lo que el juego nos ofrece y con los niveles de realismo adecuados. Pero que nadie se asuste, ya que quitando detalle de aquí y allá incluso los poseedores de un humilde 486 podrán tener un auténtico estadio de fútbol.

Recuperados de la impresión, pasamos a contar todo lo que hay que saber de «FIFA 96». Comenzamos por una presentación impresionante, que nos introduce de lleno en lo que EA Sports quiere: el fútbol como sensación más que como deporte. Son varios minutos de FMV y animaciones de gran calidad, unidos a música ambiente y comentarios hablados simplemente para avisarnos que lo mejor viene después.

El aspecto general externo del juego, en lo tocante a menús, se ha mejorado ostensiblemente, incluyéndose fotografías y efectos que los hacen más atractivos. Las opciones no difieren mucho de las de «FIFA 95»: partidos amistosos, ligas, torneos, eliminatorias, a las que se le unen dos novedades: modo de práctica y partidos vía modem.

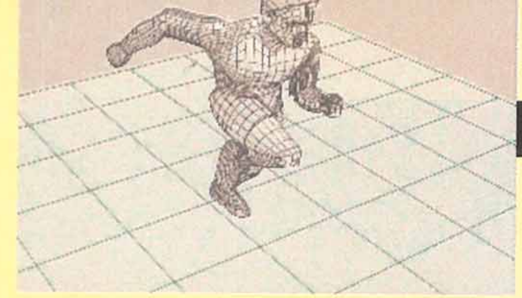
La complejidad intrínseca de manejo del «FIFA 96» y sus peculiaridades –no olvidemos que está basado en el 95– se hacen más digeribles si nos acogemos al modo de práctica. En él nos ejercitaremos, tanto de forma competitiva como no competitiva, en el lanzamiento de saques de esquina, faltas, saques de banda, penaltis, tiros a portería o dribbling. Así, pondremos a punto nuestras propias jugadas ensayadas o bien contrarrestaremos las del contrario.

REALISMO AL CUADRADO

Es sin duda el factor dominante en este juego, tanto dentro como fuera del terreno de juego. Fuera, es a través de la variedad de opciones que intentan cubrir todos los aspectos del "soccer" y adecuar el juego a cualquier gusto con una elasticidad que no deja fuera ninguna opción. Dentro, nos transporta a la emoción de un partido real creando un maravilloso ambiente de estadio de fútbol.

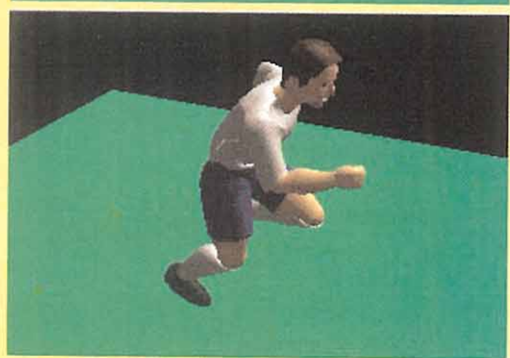
Brasil, Inglaterra, Malasia, España, EE.UU., Holanda, Suecia, Francia, Italia, Alemania, Escocia, además de un compendio internacional de 59 selecciones nacionales, están representados por todos los equipos –más de 300– que componen sus respectivas ligas. Estos equipos están formados por todos los jugadores reales que alinearon en la temporada 94-95 representados por sus nombres, con lo que, haciendo cálculos, nos sale una cifra astronómica de más de 4.000 jugadores. No obstante, resulta aún más impresionante que se hayan digitalizado los nombres de todos ellos poniéndolos en boca del comentarista que acompaña constantemente el desarrollo de los partidos. No se han dejado de lado detalles tan importantes como la posición de los jugadores, sus dorsales o los colores de las camisetas, aunque haya algún que otro fallo.

El plato fuerte nos lo sirven cuando damos comienzo al partido escuchando los clamores de la afición cuando los jugadores salen de los vestuarios, mientras la cámara efectúa movimientos para ofrecernos completos planos. Como si de una retransmisión se tratase, se han instalado cámaras en todos los puntos del estadio para que veamos la acción con todo detalle o toda comodidad. ►











ESTOS SON SUS VALORES

NEXT GENERATION GRAPHICS

A la vista de las imágenes, el tratamiento gráfico ha sido sobresaliente. Las más avanzadas técnicas de diseño, modelado y captura de movimientos, se han unido al inestimable arte de los mejores diseñadores. Han sido necesarios ordenadores Silicon Graphics para obtener imágenes renderizadas de 1200x1000 pixels en millones de colores, que luego se han convertido a cada plataforma. El resultado es una delicia para la vista que combina realismo con espectacularidad, sin estorbar para nada a la jugabilidad.



NEXT GENERATION SOUND



"Hemos usado equipos de digitalización de sonido mejores que los que pueda utilizar cualquier banda de rock para sus actuaciones en directo". En estos términos se expresaba Alistair Hirst, compositor de música de «FIFA 96», sobre el aspecto sonoro del juego. Con ésto queda todo dicho sobre los realistas efectos de sonido y la música, que combina temas de distintos estilos para darle un toque original al acabado final del programa.

PLAY-BY-PLAY



En un partido real de fútbol no pueden faltar los comentarios en directo de las mejores jugadas a cargo de un especialista. En este caso es John Motson el que ha puesto su voz en los comentarios hablados que se escuchan en el juego.
La digitalización de todos los nombres de los jugadores y equipos, así como los comentarios de las jugadas, supusieron un total de más de 19.200 tomas de sonido, que después fueron renderizadas. El resultado tendréis que oírlo para creerlo: no es tan realista como las transmisiones auténticas, pero crea el ambiente necesario.

VIRTUAL STADIUM



No es más que un concepto, pero va a revolucionar los simuladores deportivos que surjan a partir de ahora. Su objetivo es transmitir al jugador la sensación de que se encuentra en un estadio de fútbol auténtico presenciando o disputando un encuentro real. Con la realización 3D real con polígonos y texturas del estadio íntegro, junto a los elementos gráficos y sonidos ambientes recreando hasta el último detalle, lo consigue. En «FIFA 96» tenemos un auténtico Maracaná repleto de espectadores para que hagamos en él lo que más nos gusta: jugar al fútbol.

Son siete: de televisión, banda, aérea, zona, estadio, móvil y centrada en el balón.
Tras escoger factores como la duración del partido, alineación del equipo, estrategia, cobertura, simulación o acción, modo gráfico –VGA o SVGA– o nivel de detalle, estamos en condiciones de comenzar el partido. A partir de aquí sólo hay fútbol en toda su intensidad. Los dos equipos despliegan sus tácticas y jugadas consiguiendo un espectáculo muy vistoso en cualquier modo gráfico, aunque en VGA, y al acercar mucho las cámaras a los jugadores, se pierda definición y se vean muchos pixels.
El manejo es parecido al del anterior «FIFA», cómodo cuando ya se ha cogido práctica, pero que se puede hacer algo confuso con determinadas vistas. El realismo se lleva la palma gracias a las cuidadas animaciones de los jugadores, con cerca de 30 fps de velocidad, que se plasman en todo tipo de movimientos, desde cualquier virguería futbolística hasta las expresiones de júbilo o disgusto cuando llega el gol.
En resumen, «FIFA Soccer 96» eleva el deporte del balón en nuestro PC hasta cotas épicas sin reparar esfuerzos por ningún lado. Desde que tecleamos el comando, hasta que volvemos a ver el prompt del DOS, hay espectáculo de principio a fin para todos los sentidos.
Sus innumerables opciones y gran nivel de detalle hacen imposible comentar todo aquí, por lo que lo único que os podemos decir es que lo juguéis y lo disfrutéis. Aunque, claro está, no lo podemos calificar de obra maestra, porque si no se lo pondríamos difícil a los chicos de EA Sports cuando realicen «FIFA Soccer 97».

C.S.G.

LO BUENO: ***Que se hayan incluido los nombres y características reales de los jugadores que componen la multitud de equipos que hay, por decir algo, ya que el juego en sí es lo bueno.***

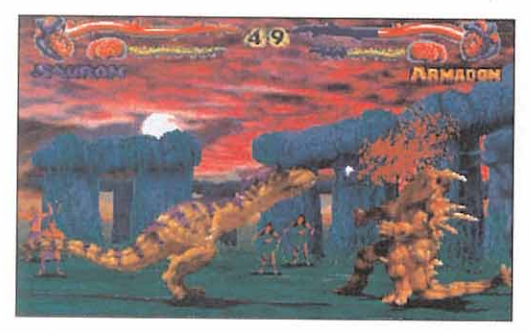
94

LO MALO: ***Cuesta un poco al principio hacerse con el control y jugar bien, pero con la práctica todo se consigue. Es una peculiaridad que mantiene del «FIFA 95».***

La génesis del combate



TIME WARNER
Disponible: **PC CD-ROM, GAME BOY, GAME GEAR, MEGADRIVE, SNES**
En preparación: **SATURN, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
JUEGO DE LUCHA







Primal Rage

SI ALGO TIENE EL MUNDO DEL PC ES QUE VAS DE SORPRESA EN SORPRESA. A LA REVOLUCIÓN DE LOS COMBATES EN TRES DIMENSIONES DE «FX FIGHTER» SE SUMA AHORA UNA REVOLUCIÓN AÚN MÁS ESPECTACULAR, LA QUE SUPONE «PRIMAL RAGE» EN EL DISEÑO DE LOS SPRITES Y LA ANIMACIÓN, PRECISAMENTE LO MÁS IMPORTANTE DE UN JUEGO DE LUCHA, POR LO QUE CABE AFIRMAR QUE ESTAMOS ANTE EL MEJOR BEAT'EM UP DE LA HISTORIA PARA ORDENADORES PERSONALES.

RECOMENDADO • RECOMENDADO
MICRO manía






Comerse a los humanos es la forma de reponer la energía antes de la batalla final. Con todos los dinosaurios, hay que mantener pulsados los cuatro botones de acción más: arriba, adelante, abajo (ARMADON), atrás, arriba, adelante, abajo (BLIZZARD), adelante, abajo, atrás, arriba (CHAOS), abajo, arriba, abajo (DIABLO), abajo, abajo, arriba (SAURON), adelante, abajo, atrás (TALON) y abajo, adelante, arriba (VERTIGO).







Este programa está lleno de curiosidades como ésta, la transformación de un T-REX en una vaca lechera. También se puede jugar al voleyball en el modo de dos jugadores si estáis en la costa y catapultáis ocho veces a un humano en ambas direcciones, y a los bolos con los humanos como piezas, también con dos jugadores, ambos con Armadon, y tras realizar tres ataques de bola de pinchos simultáneamente en cualquier escenario.

Si eres un amante de la lucha cuerpo a cuerpo, de apretar teclas y botones para cubrirte con un movimiento defensivo o para atacar con algún poder especial, y disfrutas como loco al ejecutar ese "fatalatie" que supondrá para tu oponente un cambio brutal en su aspecto físico, no te hace falta ni seguir leyendo, vete corriendo a comprar «Primal Rage», tienes la suerte de que en Time Warner han hecho caso de aquello de "no pares de trabajar y llegarás lejos".

EFECTOS ESPECIALES

Y vaya si han trabajado. Como ya sabréis, han elaborado todo lo referente a la creación de los luchadores y sus movimientos empleando una técnica de efectos especiales muy utilizada en el cine: la elaboración de maquetas a escala, filmación de las mismas y posterior implantación en el escenario. Una técnica que se debe a Ray Harryhausen, que obtuvo resultados excelentes en películas como «Furia de Titanes» y ya hoy poco utilizada ante la superioridad de la infografía, aunque aún puede verse en films tan recientes como «El Ejército de las Tinieblas». Uno de los responsables de esta desternillante película de Sam Raimi, es el artífice principal de este programa.

Lo primero que hicieron fue diseñar siete dinosaurios –Armadon, un super-rinoceronte acorazado con enormes púas retráctiles; Blizzard, un orangután a cuyo lado el abobinable hombre de las nieves es un chihuahua; Chaos, un simio que multiplica por veinte la potencia de pegada de Mike Tyson; Diablo, un alosaurio con lengua de fuego; Talon, un velocirraptor en estado puro; Sauron, todo un Tyranosaurio Rex; y Vertigo, una especie de serpiente gigante que hasta escupe veneno–. Luego, se procedió a construir los modelos a pequeña escala, fabricando unos muñecos tan sofisticadamente articulados ►





que pudieron realizar más de cien variaciones para cada uno de los movimientos, cada una de las cuales fue filmada en un fotograma y, con la secuencia completada y montada, se procedió a la digitalización.
Como véis, han trabajado como chinos. Todos los luchadores, a parte del excelente diseño, la detallada definición de su anatomía y su enorme tamaño, están vivos y hasta se puede decir que coleando, pues Vertigo retuerce continuamente tanto su larga cola como su retorcido cuello, la caja torácica de Sauron sube y baja al compás de su brutal respiración, etc.

FANTASÍA EN ACCIÓN

Y cuando estos colosos se ponen en movimiento y combaten te quedas tan alucinado que te masacran sin darte cuenta. Para cuando reaccionas y empiezas a aporrear botones y teclas observas como tu "bicho", a pesar de su tamaño, se mueve a velocidades felinas y todas las secuencias de sus ataques y bloqueos son lo mejor que has visto nunca, y eso que eres todo un experto del beat'em up. Cuando saltas, das un mordisco, escupes veneno o fuego, o cuando te escudas con tu cuerpo y demás acciones -hay más de 400 movimientos- es donde se nota ese "fotograma a fotograma".
Todas estas excelencias visuales se apoyan en unos efectos de sonido de un realismo escalofriante; en una Gravis o una 16 bits de SoundBlaster los sonidos asombran por su calidad y variedad, sin olvidar que la música es de lo más idónea para que aumente nuestro ritmo cardiaco. Los que tengáis en mente aquello de "horror, un Pentium como mínimo", olvidadlo. Con un DX2 y 8 MB de RAM va de maravilla, aunque hay una versión de 4 MB y una de 16 prodigiosa.

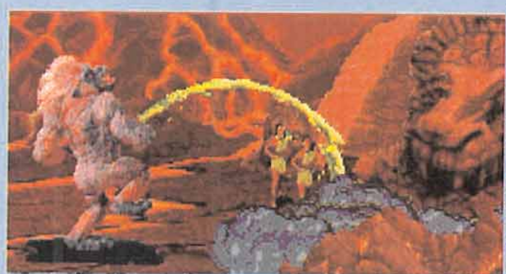
MONSTRUOS Y MONSTRUOSIDADES

Si algo malo tienen en común todos los juegos de lucha es lo excesivamente escueto que suele ser su manual, en el que sólo se hace mención a unos cuantos golpes, apelando siempre a que el jugador busque las secuencias para algunos movimientos especiales y los mortales. Pero como sabemos que estáis impacientes por ejecutar los golpes más espectaculares, os ofrecemos en primicia a qué malditas teclas hay que dar para disfrutar de los ataques no explicados en el manual.
Los fatalities son difíciles de activar, pues hay que hacer la secuencia a una rapidez endiablada en el momento en que vuestro rival se está tambaleando después de perder toda su energía. También se pueden hacer en asaltos intermedios si la victoria es total, es decir, sin no habéis sufrido ningún daño. Los botones entre paréntesis hay que mantenerlos pulsados a la vez durante toda la secuencia.










1 ARMADON: *Este cruce de rinoceronte y puercoespín es un auténtico ser blindado que tiene un arma bastante efectiva en el ataque de la bola, en el que se enrolla sobre sí mismo y se lanza contra el adversario cual pelota, pero llena de pinchos:* ***(botones de arriba veloz y abajo salvaje) y atrás, adelante, abajo.***
En cuanto a las fatalities, el primero destaca por ser bastante sangriento: se dedica a comerse los intestinos del derrotado: ***(botones de arriba veloz, arriba salvaje y abajo veloz) y abajo, abajo, abajo, abajo, arriba.*** *El segundo es el que podéis ver en las fotografías:* ***(arriba veloz, arriba salvaje, abajo veloz, abajo salvaje) y adelante, abajo, atrás, adelante, adelante.***

2 BLIZZARD: *El enorme simio de las nieves es muy agresivo gracias a su largísimo y potente brazo que le permite estar casi siempre en distancia de ataque, pudiendo utilizar el devastador mega-puñetazo largo: (arriba salvaje y abajo salvaje), y atrás, adelante. No hay que olvidar que también puede crear una columna de hielo con (arriba veloz, arriba salvaje, abajo salvaje) y abajo, arriba.*
Sus golpes mortales son brutales. El que véis en las imágenes, en el que incrusta al adversario en la tierra se hace con: ***(arriba veloz, arriba salvaje, abajo salvaje) y abajo, abajo, atrás, arriba, adelante.*** *Tiene otro que no desmerece de éste en absoluto en el que hace un uppercut tan descomunal que saca de la pantalla al contrario:* ***(los cuatro botones de acción), cuatro veces abajo, arriba.***

3 CHAOS: *Más que un mono, es un cerdo maleducado y apestoso, como demuestra su arma arrojadiza, que no es otra que una enorme ventosidad radiactiva que paraliza al contrario: (arriba salvaje, abajo veloz) y abajo, adelante, arriba, atrás.*
Sus fatalities ya son cochinada pura, baste como ejemplo el que aquí podéis ver, la, por ser educados, micción abrasiva: (arriba veloz, abajo veloz), abajo, y mientras se siguen manteniendo pulsados los dos botones anteriores, (arriba salvaje, abajo salvaje), atrás, adelante, atrás, adelante. El otro fatalitie sólo puede ejecutarse en la costa, la jungla y las ruinas, y sirve para ver un increíble salto con: (los cuatro botones de acción), abajo, adelante, arriba, abajo-adelante.

4 DIABLO: *Este dinosaurio-dragón utiliza con frecuencia su lengua de fuego lanzando contra el rival todo tipo de objetos incendiarios tales como llamaradas, bolas de fuego, e incluso se protege transformándose en una antorcha. También puede hacer una violenta carga a lo*














toro de Miura con: (arriba veloz, abajo salvaje) y abajo, arriba.
Como era de esperar, sus golpes definitivos son a base de fuego. (los cuatro botones de acción) y arriba-atrás, abajo, abajo-adelante para la incineración y para la superbola de fuego que aquí os mostramos (arriba salvaje, abajo veloz, abajo salvaje), cinco veces adelante.

5 SAURON: *El más grande de nuestros protagonistas es un T-Rex, que puede agarrar por el cuello a su rival y lanzarlo violentamente con: (arriba salvaje, abajo salvaje) y adelante, atrás. También puede saltar sobre el contrincante y hacerle una caricia con su dentadura de 60 cm-colmillo con (arriba salvaje, abajo veloz), abajo, arriba, abajo.*
Sus fatalities también son a base de mordiscos salvajes, comiéndose los restos de su desafortunado enemigo con (arriba veloz, abajo veloz), dos veces abajo, y añadir (arriba salvaje, abajo salvaje), arriba, arriba. Un bocado que ni el del Tiburón de la película de Splierberg podréis contemplar si hacéis (los cuatro botones de acción), atrás, adelante, atrás, adelante, atrás.

6 VERTIGO: *Es sin duda el más completo, tanto por su espectacular planta como por la variedad de sus ataques: salivazo venenoso, teletransporte para dar con un palmo de narices al contrario, el maleficio vudú paralizante o su mega-coletazo con (arriba salvaje, abajo veloz), y adelante, adelante, y el coletazo que atrapa al contrario con (arriba veloz, abajo veloz) y atrás, atrás.*
En cuanto a los golpes de gracia, destaca la espectacularidad del que podéis ver en estas imágenes, que se hace con (los cuatro botones de acción) y tres veces atrás, dos veces adelante. Tampoco es nada despreciable el que reduce el tamaño de su rival y se lo zampa con la misma secuencia que el anterior, pero cambiando el último dos veces adelante por abajo, arriba.

7 TALON: *Las apariencias enganan. Gran verdad que demuestra este velocirraptor, que a pesar de ser el más pequeño, es el más difícil de derrotar por su extremada rapidez y agilidad. Es especialmente dañino su mordisco a la yugular, con (arriba salvaje, abajo salvaje) y atrás, adelante.*
Los fatalities son tan fugaces que a penas da tiempo de ver cómo destroza al rival a zarpazos en el que veis aquí con (arriba veloz, abajo salvaje) y adelante, abajo, atrás, arriba, adelante. El más desagradable de todos es aquel en el que se come el corazón del derrotado con (arriba veloz, abajo velo, abajo salvaje) y adelante, abajo, atrás, arriba, abajo.

Para los que gusten de la violencia ficticia como forma de aliviar la tensión cotidiana, los chorros de sangre y vísceras impresionarían hasta a Peter Jackson, el rey del "gore". Aunque, para los sensibles y padres preocupados, existe la posibilidad de desconectar el modo de violencia total, y ni sangre, ni canibalismo, ni "fatalities".

VARIEDAD EN TODO

Si también quieres variedad de escenarios, hay nada menos que siete, pues cada dinosaurio tiene su dominio. Además, sirven para ambientar la historia apocalíptica y mitológica del juego, ya que el argumento nos sitúa en una edad postcataclísmica, aunque en esta ocasión el cataclismo ha sido producido por la guerra nuclear, en la que el hombre ha vuelto a sus orígenes tribales y los dioses luchan por el dominio de estas tierras controlando a los dinosaurios.
En el modo de un jugador debes lanzarte con tu monstruo a la conquista de los territorios. El número de asaltos y su duración es opcional, al igual que los créditos. Cuando hayas derrotado a los seis dinosaurios, aún te queda luchar contra todos ellos en un impresionante cementerio y sin restablecer tu barra de energía entre combate y combate para dominar el mundo.
El modo de dos jugadores es bastante completo, ya que permite establecer la cantidad de daños y la resistencia, para igualar los combates con cualquier rival. Por si todo ésto fuera poco, hay todo un capítulo de estadísticas con los más variados datos sobre el combate. El nivel de dificultad es graduable, lo que hace que sea adecuado para aficionarse a los juegos de lucha y también para los más expertos, ya que en el máximo la rapidez e inteligencia de los dinosaurios alcanza cotas altísimas. Y, por supuesto, no olvidéis contar con un joystick o pad de cuatro botones, arma absolutamente necesaria si se quiere llegar lejos en esta auténtica joya que es «Primal Rage».

A.T.I.

LO BUENO: ***Tamaño y realización de los sprites y la animación, todo un prodigio técnico que provoca un efecto de movimiento asombroso. Y la variedad de golpes y los fatalities.***

91

LO MALO: ***Por señalar algo, que sea casi imprescindible un mando de control con cuatro botones.***

ROCKET SCIENCE/BMG
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE



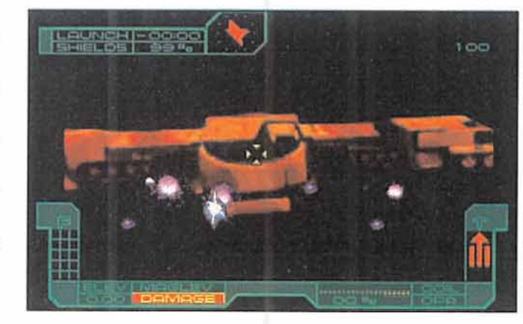
LOADSTAR

THE LEGEND OF TULLY BODINE



EL MES PASADO ADELANTÁBAMOS LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LO QUE PARECÍA SER EL ÚLTIMO GRAN PROYECTO PARA PC BASADO EN EL VÍDEO DIGITAL. «LOADSTAR», LA PRIMERA INCURSIÓN DE ROCKET SCIENCE EN NUESTRO MERCADO, LLEGA HASTA NOSOTROS CON VARIOS ASES EN LA MANGA. POR UN LADO, EL DISEÑO BASADO EN IMAGEN REAL DE UN GRAN PORCENTAJE DEL JUEGO. POR OTRO, LA SIEMPRE ATRACTIVA BAZA DEL USO DE ESTACIONES SG, LO QUE PUEDE DAR IDEA DE NO POCA CALIDAD A NIVEL GRÁFICO. PERO, ¿HA SIDO ESTO SUFICIENTE PARA QUE «LOADSTAR» SE HAGA CON UN PUESTO ENTRE LOS MEJORES? VEAMOS LO QUE SE OCULTA TRAS ESTE NOMBRE.









Un notable esfuerzo

La simple presencia de los tres CDs de que se compone el juego, van descubriendo al usuario lo que se va a poder encontrar en «Loadstar».

Sin embargo, conviene aclarar, una vez más, el porqué de semejante hecho: el vídeo digital.

El planteamiento que Rocket Science ha hecho del juego es más el de una película interactiva que otra cosa. A este respecto, existe un dato, ciertamente curioso y que resulta revelador, y es que gran parte de los integrantes de este equipo de programación pertenecieron, en su día, al grupo que diseñó el estándar QuickTime. Con ello, queda casi todo dicho sobre las posibles virguerías que en materia de vídeo digital puede deparar el juego.

DE NUEVO EL CINE

Una lista de reputados profesionales de la pantalla grande compone el elenco artístico de «Loadstar». Entre ellos, destacan los nombres de Ned Beatty y Barry Primus. Pero, vuelve la pregunta –temida e inevitable–, ¿resulta efectiva la combinación de juego y película? Se puede afirmar, sin ningún temor que, cuanto menos, «Loadstar» resulta bastante más destacable que la media de productos de características similares que circulan por el mercado. Pero, eso sí, existen ciertos aspectos del juego, que pueden dejar un regusto agridulce.

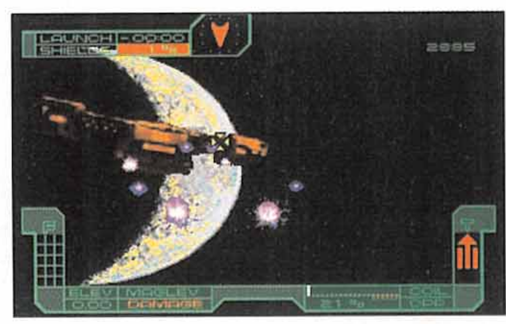
Teniendo en cuenta, por un lado, las herramientas con que se ha diseñado el juego, el curriculum de los programadores, la participación de actores de reconocida fama, etc., se ve rápidamente –basta con jugar durante cinco minutos– que la calidad técnica de «Loadstar» no es moco de pavo. Sirva como ejemplo que el primer CD está dedicado íntegramente a la intro del programa.

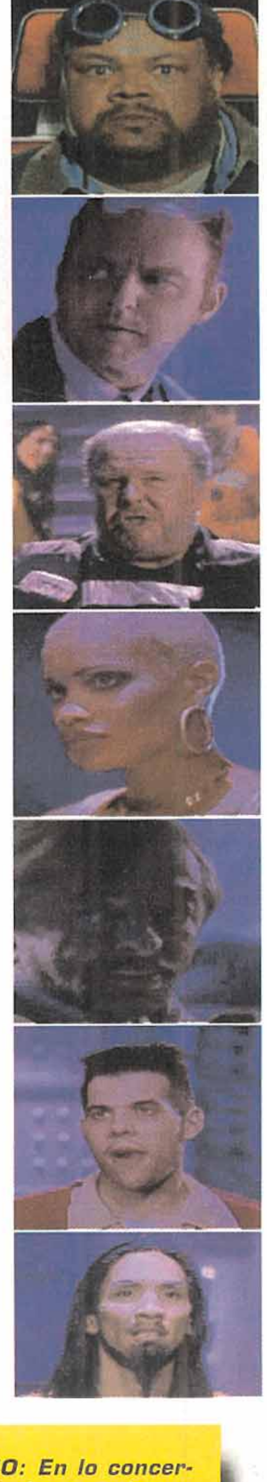
Pero, claro, esto mismo ya puede ir resultando algo sospechoso. ¿Tres CDs, y uno exclusivamente para la intro? Tranquilos, aún no ha llegado el momento de establecer un juicio.

EL AUTOBÚS ESPACIAL

Es al entrar en la verdadera dinámica del juego, cuando se empiezan a calibrar las virtudes reales –y defectos– de «Loadstar».







Entre las primeras, se encuentra la maestría con que está combinada la imagen sintética con el vídeo digital, ofreciendo FMV a pantalla completa, sin necesidad de descompresión por hardware.

El protagonista, Barry Primus, se encuentra a los mandos de una extraña nave espacial de carga, que tiene todo el aspecto de un autobús estelar o, casi mejor dicho, de un monorrail galáctico, ya que casi toda la acción del juego transcurre por un camino fijo, esquivando a unos cuantos enemigos y matando a otros tantos, exceptuando algunos desvíos que hemos de realizar manualmente, de vez en cuando, para llegar a los diversos objetivos marcados en cada fase.

En total, «Loadstar» se compone de tres fases, basadas en el diseño ya citado, y una escena final, que tiene lugar en espacio abierto, y en la que nos vemos las caras con una gigantesca nave.

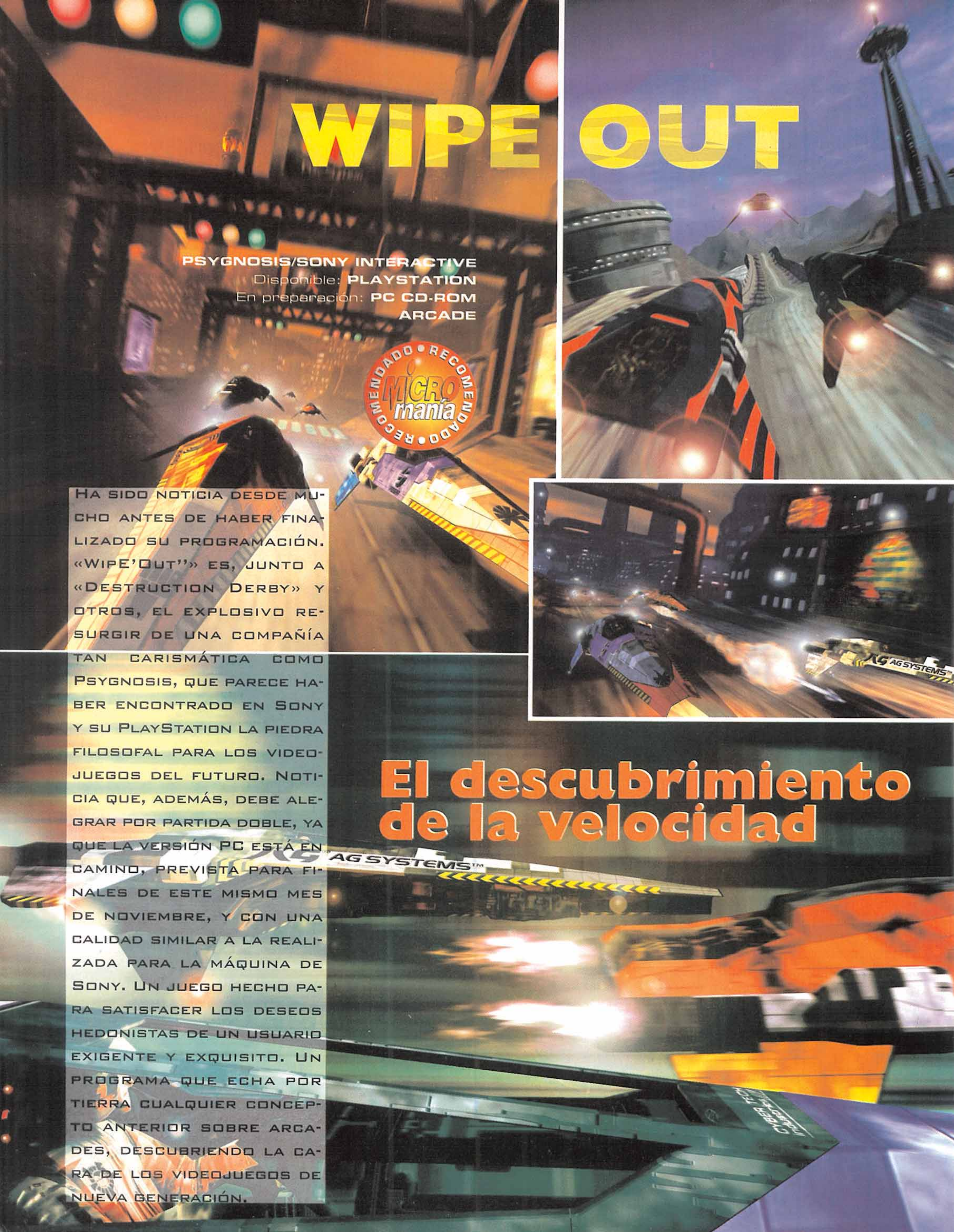
Y..., ya está. Y éste es, precisamente, el gran defecto de «Loadstar», que se hace muy, muy corto. La única posibilidad para exprimir el juego a tope radica en la elección de un nivel de dificultad alto, ya que en la opción "easy", y con algo de habilidad y paciencia, llegar hasta el mismísimo cartel de "The End" es, casi, coser y cantar.

El haber intercalado un buen número de escenas de vídeo entre las diferentes fases del juego es casi el único motivo que alarga la duración de una partida, y ésto, unido a la poca variedad en la acción –claro que, siendo un shoot'em up, esto no deja de ser lógico–, da "la de arena" en «Loadstar».

En definitiva, «Loadstar» tiene dos caras. Una, brillante, referida a la calidad técnica del producto. Y otra, más oscura, la de la jugabilidad.

F.D.L.





WIPE OUT

PSYGNOSIS/SONY INTERACTIVE
Disponible: **PLAYSTATION**
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE

El descubrimiento de la velocidad

Ha sido noticia desde mucho antes de haber finalizado su programación. «WipE'Out''» es, junto a «Destruction Derby» y otros, el explosivo resurgir de una compañía tan carismática como Psygnosis, que parece haber encontrado en Sony y su PlayStation la piedra filosofal para los videojuegos del futuro. Noticia que, además, debe alegrar por partida doble, ya que la versión PC está en camino, prevista para finales de este mismo mes de noviembre, y con una calidad similar a la realizada para la máquina de Sony. Un juego hecho para satisfacer los deseos hedonistas de un usuario exigente y exquisito. Un programa que echa por tierra cualquier concepto anterior sobre arcades, descubriendo la cara de los videojuegos de nueva generación.

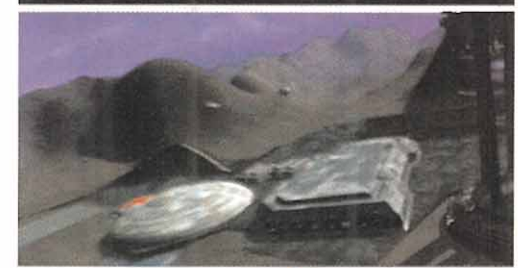


















Nadie, ni los más optimistas, podían pensar, hace tan sólo un año, cuando PlayStation se ponía en marcha en el país del sol naciente, que Psygnosis estaba embarcada en una serie de proyectos que iban a hacer temblar los cimientos del software.
Las primeras noticias sobre juegos como los ya mencionados, hacían concebir esperanzas de que algo grande estaba en marcha. Pero, ni por asomo, se podía concebir algo tan grande.
«WipE'Out"» es un arcade, sí. Un juego de carreras, sí. Y si no dijéramos nada más, estaríamos mintiendo como bellacos. O, peor aún, ocultando gran parte de la verdad. Porque lo que un sencillo juego como éste representa, no es ni más ni menos que un salto de gigante en el concepto actual de software de entretenimiento.
Una competición futurista protagonizada por naves cuya tecnología les permite desplazarse desafiando a la gravedad, a velocidades de auténtico vértigo, y en carreras en las que no sólo importa llegar primero, sino vivo, son las premisas de las que parte «WipE'Out"».
A partir de aquí, el resto –que no es poco– es toda una demostración de genialidad en el campo de la programación.





VIRTUOSISMO TÉCNICO

El uso de estaciones de trabajo SG para el diseño gráfico de la práctica totalidad del juego, es sólo la punta del iceberg «WipE'Out"».
El mimo con que se ha cuidado este aspecto en el programa no es más que el acompañamiento de una labor de programación realmente atípica, por lo excelente, en los tiempos que corren.

Como ya se conoce, más o menos, el juego está diseñado en una base 3D, lo que no es excesivamente novedoso, ¿verdad? Pues no. El entorno creado para «WipE'Out"» resulta totalmente realista. Por lo general, en un juego de carreras de este estilo, se suele hacer que los decorados se muevan mientras el vehículo en cuestión permanece fijo en una situación determinada de pantalla, inclinándose más o menos en las curvas. La genialidad del programa de Psygnosis –como en otros de la compañía– hace que, tanto en vista externa como subjetiva, la posición de la nave varíe constantemente dependiendo de factores como, a saber: velocidad, inercia, disparos de las naves rivales, impulsos obtenidos de la recogida de items y/o impulsos de determinadas zonas de la pista que sobrecargan la potencia del motor, de manera momentánea. Además, no sólo se puede, sino se debe, maniobrar en ciertas zonas de estas pistas, inclinando o elevando el morro para aprovechar el "rebufo" de los contrincantes.
Ahora, imaginemos: dos niveles de competición, amateur y profesional –el segundo sólo es accesible al obtener una victoria total en el anterior–; cuatro equipos, dos naves por equipo, seis circuitos más uno de bonus, una banda sonora alucinante... El resultado: una obra maestra de la programación, y uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Decir más, no sirve de nada.

F.D.L.

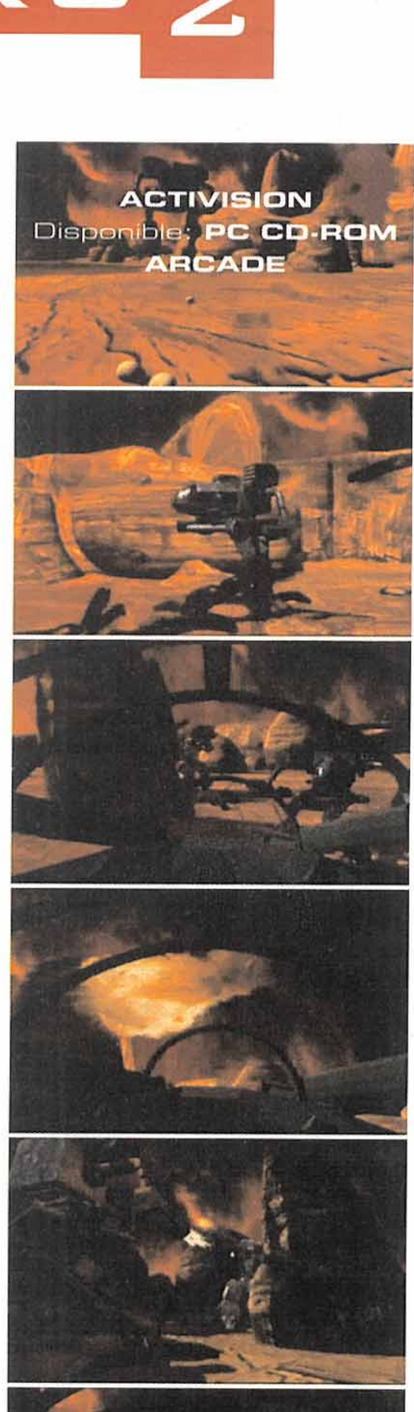
LO BUENO: Todo. Desde los gráficos al control. Desde su misma concepción a la banda sonora. Diseño, adicción, originalidad..., un juego sobresaliente.

93

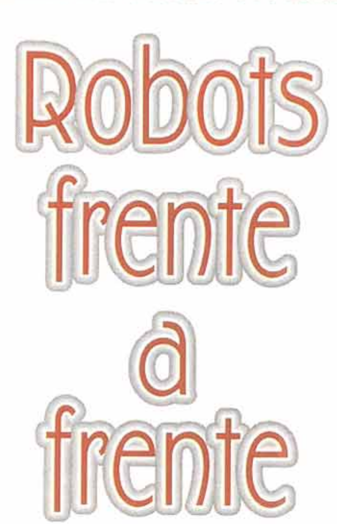
LO MALO: Difícil, muy difícil. Es bastante complicado cogerle el tranquillo a cada circuito, trasteando constantemente con frenos, items, curvas y, además, hay que evitar los ataques rivales.

MECHWARRIORS 2

UNA EMPRESA QUE TIENE TRAS DE SÍ TANTA TRADICIÓN COMO ACTIVISION HA SABIDO ADAPTARSE A LOS NUEVOS TIEMPOS, EVOLUCIONANDO CON ELLOS. PIONERA EN LA REALIZACIÓN DE JUEGOS PARA WINDOWS 95 CON LAS REVISIONES DE «PITFALL» Y «SHANGAI», NO REBAJAN NI UN ÁPICE LA CALIDAD QUE SIEMPRE HAN IMPRIMIDO A SUS JUEGOS DE ACCIÓN. «MECHWARRIOR 2» ES EL PRODUCTO DE SU ALIANZA CON FASA CORPORATION, PROPIETARIA DE LOS LIBROS Y JUEGOS DE MESA DE LA SERIE BATTLETECH QUE AQUELLOS QUE SE MUEVAN EN AMBIENTES ROLEROS CONOCEN TAN BIEN. Y HA SIDO CONCEBIDO COMO UNA EVOLUCIÓN DEL INCONSISTENTE ORIGINAL «MECHWARRIOR», QUE A PESAR DE TODO SENTÓ PRECEDENTE PARA TÍTULOS COMO «IRON ASSAULT» Y «IRON SOLDIER».









Con «MechWarrior 2» nos introducimos en un mundo devastado en el siglo XXI marcado por el enfrentamiento entre dos clanes. La rivalidad es a muerte, y se dilucida a través de violentos combates entre escuadrones de androides pilotados por soldados.

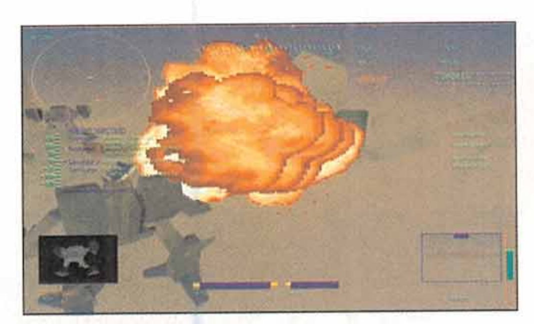
RIGOR ANTE TODO

El juego no se limita a colocar al robot en el campo de batalla para que nos liemos a disparos con el enemigo, sino que nos presenta de manera progresiva, a través de sus múltiples detalles, la historia y peculiaridades del mundo BattleTech. Con la intro primero y los menús del juego después, tendremos conocimiento del porqué, el cómo y el cuándo de nuestra lucha.

Tras elegir el clan para el que vamos a luchar, podremos optar bien por la acción instantánea o las sucesivas misiones de dificultad creciente.

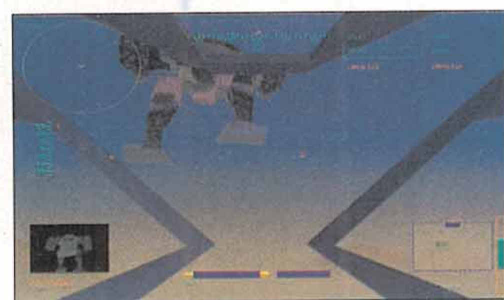
El comienzo rápido nos pone al mando de una formación de tres robots en un planeta de nuestro universo con el objetivo de

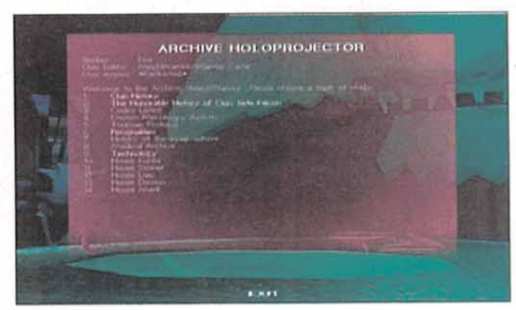








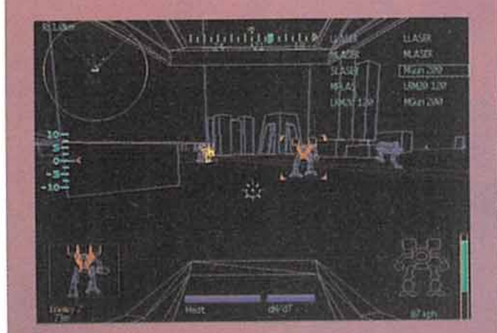




eliminar a todos los engendros enemigos que encontremos. Además de elegir factores como el planeta –distintos escenarios y condiciones metereológicas– o el bando, también podremos elegir el tipo de robots

SABOR A ANTIGUO

Para determinadas misiones en las que la visibilidad está muy mermada a causa de las condiciones atmosféricas o las propias características del escenario, los programadores de Activisión han incluido una vista de la acción "mejorada".



En ella se eliminan todos los fondos y texturas dejando sólo los "alambres" que forman las aristas de los polígonos, coloreados de distintas formas para distinguir bien los objetos. Además de ser una opción muy útil, como podréis comprobar, también nos trae recuerdos nostálgicos a todos los que llevamos algunos años en este mundillo. Por si alguien no lo sabe, esos recuerdos hacen referencia a ciertos juegos de los primeros 8 bits cuyos gráficos estaban realizados sólo con las aristas de los polígonos que formaban las figuras sin fondos ni caras. Éstos eran los primeros juegos que usaban entornos 3D, y sentaron las bases de los que hoy los usan. Como veis, está ya todo inventado.

que formarán nuestra escuadrilla y las del enemigo. El número de robots disponibles es de quince, de forma, características y poder destructivo variables. Si lo que queremos es diseñar nuestro robot a nuestro gusto tendremos que ir poco a poco, o sea, apuntarnos como recluta a un clan y empezar desde cero.

PROTAGONISTA, LA MÁQUINA

Dentro del clan tendremos información de todos los aspectos concernientes al mismo y a sus enemigos a través de una base de datos. Como reclutas que somos realizaremos pruebas de entrenamiento que consisten en navegación, manejo del mech, uso de las armas que lleva montadas y adiestramiento en estrategias de caza e inspección.
Cuando ya nos sintamos preparados para pasar a la acción podremos afrontar las sucesivas misiones que nuestros jefes nos encomendarán. Conforme las superemos aumentará la dificultad de éstas y la calidad y el número de robots a nuestro mando. El que nosotros pilotaremos puede ser configurado en armas, blindaje y complementos externos como sensores buscadores de calor o jets que nos permitirán volar, aunque para cada misión habrá limitaciones en cuanto al tipo y peso del robot que podemos emplear. Si cumplimos los objetivos en el tiempo establecido y con los niveles de realidad activados recibiremos condecoraciones, elogios y una nueva misión. Lo contrario es el deshonor, y en el peor caso, la muerte.



***LO BUENO:* A pesar de la cantidad de teclas, es fácil de jugar, y el control con cualquier dispositivo es cómodo y preciso.**

84

***LO MALO:* Como siempre, la calidad gráfica va unida a la del ordenador, y eso que el detalle puesto en los gráficos no es excesivo.**

GRÁFICOS, CONTROL Y SONIDO

Tanto los decorados como los objetos, incluidos robots, son poligonales realizados usando texturas. No son impresionantes, pero sí muy funcionales, ya que representan bien la realidad que se pretende. Los únicos efectos visuales a reseñar son los de humo, fuego o explosiones, de gran calidad plástica. Los robots comulgan con la simplicidad del conjunto, todo aristas y con mínimos detalles, pero de forma y color tales que se distinguen muy bien unos de otros.
Como era de esperar, hay tanto vista interna como externa de la acción. La interna –más útil– nos coloca en el lugar del piloto con todos los indicadores y displays a nuestro alcance. La externa –más realista– reduce los indicadores al mínimo exponente ofreciéndonos una vista aérea de nuestro robot que se puede girar para ver distintos planos de la acción.
La calidad de los gráficos varía entre tres resoluciones (320x200, 640x480 y 1024x768) para que la acción vaya fluida en cualquier ordenador, a lo que se une la posible supresión de ciertos detalles. Dispone de cantidad de efectos digitalizados y música ambiente, además de voces femeninas que nos informarán de los objetivos que vayamos cumpliendo. Para finalizar, el control es muy suave –en la resolución acertada– y cómodo con cualquier dispositivo de los muchos que soporta, entre ellos las i-glasses!

C.S.G.

¿Solo o acompañado?...

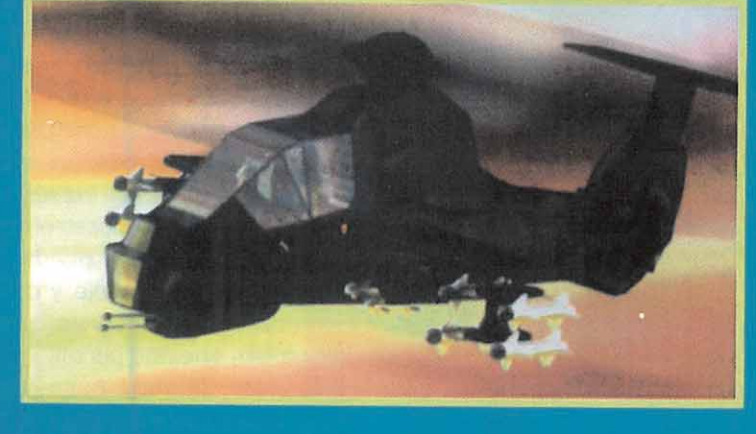
¿RECORDÁIS EL VIEJO SIMULADOR DE VUELO DE HELICÓPTEROS DE COMBATE, «COMANCHE MAXIMUM OVERKILL»?..., ¿SI?..., PUES HA REGRESADO ACOMPAÑADO DE OTRO HELICÓPTERO, EL KA-50 HOKUM "WEREWOLF", PARA QUE VOLVAMOS A CARGAR ESTE PROGRAMA EN NUESTRO PC, Y EN EL DE UN AMIGO, Y PODAMOS JUGAR EN CADENA MANEJANDO CADA UNO UN HELICÓPTERO DIFERENTE, ENFRENTÁNDONOS UNO CONTRA UNO, O VOLAR MISIONES CONJUNTAMENTE.



WEREWOLF VS COMANCHE

NOVALOGIC
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

Los chicos de NovaLogic nos ofrecen dos helicópteros para probar. Uno es el que dio originalmente nombre al programa, el RAH-66 "Comanche" un aparato que aún no está en activo pero que cada vez le queda menos. El otro es su más directo adversario, el KA-50 Hokum "Werewolf", una auténtica bestia de ataque y seguramente el mejor helicóptero de combate que existe.
A pesar de que son dos armas de muy distinta concepción y creación, y por lo tanto muy diferentes en su forma de pilotaje, el programa la única distinción que hace a ambos es en la representación de las cabinas, la de los "huds", y también en el armamento que tolera cada aparato. Por lo demas, no hay diferencias en la calidad de vuelo de cada helicóptero, y en la simulación ambos se comportan de idéntica manera, ya que el RAH-66 "Comanche" original es el que ha servido de base para crear el KA-50 Hokum "Werewolf", con lo cual es como si estuviésemos volando el mismo helicóptero, pero con otro traje y el nombre distinto.



Evidentemente, la versión del Werewolf en este programa, no tiene ni comparación con la del simulador de Virgin –«KA-50 Hokum»– del que ya os hablamos en otra ocasión anterior. En este caso lo único que han hecho es usar como base el juego del Comanche, y crear un helicóptero más, unas cuantas misiones extras, añadiendo la gran novedad de poder jugar en cadena con dos PCs.
No se puede decir que este juego sea un verdadero simulador de vuelo de combate, sino más bien un "arcade" basado en volar un helicóptero al más puro estilo del juego de simulación «Dog Fight». Ahora bien, si lo consideramos como arcade, entonces tenemos en nuestras manos un programa de gran calidad, adicción, jugabilidad, y sobre todo muy divertido. Pero si lo mostramos como un simulador, es posible que nos digan alguna palabra mal sonante con respecto al «Werewolf vs Comanche». Y es que ni hay realismo en el vuelo de los helicópteros, ni







tiene un editor de misiones, ni si quiera hay un modo de campaña, y existe una dichosa limitacion de altura –una especie de "techo de cristal"– que impide a los helicópteros volar muy alto, de tal manera que uno está siempre obligado a volar cerca del suelo y los combates aêreos pierden en movilidad debido a este efecto. Tal vez lo unico que sea de elogio es la calidad de representación de los escenarios, aunque son bastante limitados en superficie, y debido a la edad que presenta el juego, no hay posibilidad de jugar con SVGA, pues sencillamente el programa no contempla esta caracteristica gráfica. En su momento de aparición, «Comanche Maximun Overkill» fue considerado como un buen simulador de vuelo de combate, pero después de ver cómo ha evolucionado el mundillo de estos programas, y de ver las exigencias en el realismo que algunos aficionados solicitan a estos juegos, no podemos decir más que «Werewolf vs Comanche» es un muy buen arcade de helicópteros.

De elogiar en este juego, pues en su momento fue pionero en este campo, es la calidad de representación de los decorados. La sensación de estar volando entre cañones y desfiladeros, o sobre un río encajonado, el realismo al sortear una colina y esconderte detrás de ella para luego saltar como un gato sobre la presa a abatir; todos estos efectos siguen siendo espectaculares y, después de mucho tiempo sin tomar contacto con este programa, lo hemos recordado con gusto. La calidad de los colores representando distintas estaciones del año, o distintos terrenos, el realismo al representar las variables climatológicas –alguna misión la realizaréis en medio de una tormenta de nieve, y otras en el desierto más caluroso–, harán que nos metamos de lleno en la misión y la disfrutemos aún más. Es una lástima que los chicos de NovaLogic no hayan querido actualizar el programa y no dispongamos de SVGA para poder hacer de estos decorados una obra de arte.

En cambio, los efectos de sonido son bastante normalitos sin ninguna espectacularidad, bastante repetitivos, y la música que acompaña al desarrollo del juego llega a aburrir, pero consiguen dar ambiente, y con eso basta.

Como novedad que el juego aporta, lo anteriormente dicho, el poder jugar con dos ordenadores enlazados vía modem, para así jugar cada uno con un helicóptero diferente, bien en el modo de uno contra el otro, o bien la de cooperar para sacar adelante la misión. Evidentemente en ambos casos no estaremos solos en el escenario elegido, sino que habrá objetivos de suelo a los que derribar, y otros helicópteros que abatir, y por supuesto evitar que acaben antes con nosotros, que nosotros con ellos.

Está claro que entramos en una época donde tener un ordenador es tan habitual como tener televisión o teléfono, y donde las comunicaciones informáticas cada día están mas asentadas y establecidas..., ¿quién no ha entrado en Internet aunque sólo sea una vez en su vida?..., así es que ¿por qué no vamos a usar estas comunicaciones para poder jugar con otros colegas que en este momento no estén con nosotros en casa, pero que si tienen un teléfono, un modem y, por supuesto, un PC para poder conectarse con nosotros? Este no es el primer juego que permite la conexión en cadena con otros PCs, bastantes otros simuladores de vuelo ya contemplaban esta opción –«Falcon 3.0», «Apache Longbow», «Dog fight», «F-15 Strike III», etc.–, y no sólo simuladores, sino juegos de la mas diversa concepción y finalidad –«Doom» y «Doom II», y todos sus derivados como «Heretic», etc.–, pero «Werewolf vs Comanche» sí es el primero que enfoca el formato del programa a fomentar la comunicación entre ordenadores.

Es más, el juego ofrece dos CDs distintos, uno para el Comanche y el otro para el Werewolf, de tal manera que si queremos jugar solos tendremos que elegir un CD u otro en función del helicóptero que deseemos volar, pero que facilita al máximo el que un jugador maneje un CD y un helicóptero, y el otro jugador los otros.

Ante esta novedad de la comunicación sólo nos asalta una duda, que se puede convertir en un gran problema, y es que ¿quién paga la cuenta del teléfono?... ¿tu?, ¿yo?,... ¿o el que pierda el combate?...

Después de lo visto, seguimos esperando el «Apache Longbow» impacientes...

G.C.D.

LO BUENO: ***La calidad gráfica de los escenarios. La posibilidad de poder jugar en cadena con otro ordenador al más puro estilo "dog fight".***

84

LO MALO: ***En el año 1995 no se concibe un juego de esta categoría sin la posibilidad de la SVGA. Esto no es un verdadero simulador de vuelo, sino un arcade basado en volar helicópteros..., entonces ¿por qué nos lo anuncian como simulador?...***





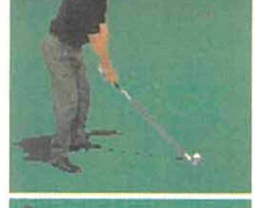






El Golf más económico

PGA TOUR 96















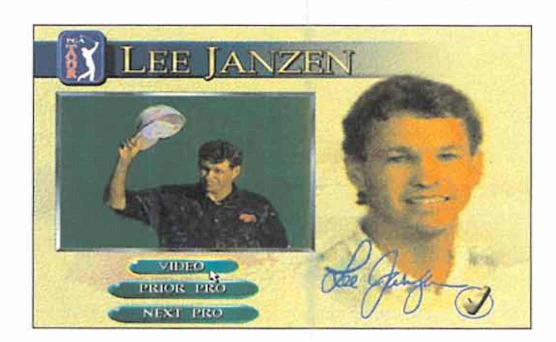
Electronic Arts se ha convertido por méritos propios en la compañía puntera de la simulación deportiva, como atestiguan programas como «FIFA Soccer», «NBA Live 95» o «PGA 486», los mejores en su género. Pero no contentos con estas maravillas del "sillón-ball" o deporte casero, nos han preparado unas actualizaciones de los mismos que si en el caso de «FIFA 96» suponen un cambio de aspecto radical, en el del baloncesto y el golf son programas muy, pero que muy mejorados de los excelentes originales. Y parece que la intención de estos concienzudos americanos es la de ofrecer año a año nuevas versiones más potentes, algo que en el caso de este «PGA 96» va ser de lo más difícil, pues como no lo hagan para cascos virtuales no vemos cómo van a poder superarlo.



ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DEPORTIVO



Este es el movimiento de drive clásico; Andrew Magge lo ejecuta a la perfección. Son sorprendentes las secuencias de acción de todos los jugadores, ya que han sido digitalizados. Vemos cómo algunos tiran su gorra cuando fallan, cómo se agachan para celebrar el golpe, a Tom Kite con su famoso gorro, etc. Lástima que se hayan olvidado de los jugadores europeos; se ve que aún les duele a los americanos haber perdido la Ryder Cup ante Severiano y sus compañeros del viejo continente.



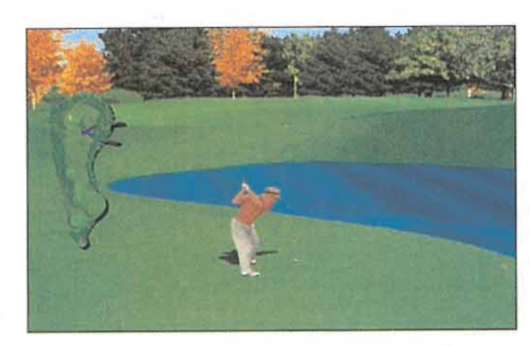
Para empezar, se han aumentado las vistas disponibles: mapa del hoyo en el que aparece la bola tanto en situación estática como en movimiento, una ampliación del recorrido que está siguiendo la pelota desde un punto de vista cenital, una vista instantánea en tiempo real de la caída de la pelota desde el ángulo contrario al del lanzamiento y la auténtica gozada que supone el visitar todo el hoyo en vídeo digital con cámara aérea subjetiva en movimiento, lo que nos permite ver con el máximo grado de detalle cualquier parte del terreno. Tampoco hay que olvidarse de las repeticiones, que pueden almacenarse en el disco duro.

ENGAÑA A LOS SENTIDOS

La representación gráfica de la espléndida "cancha" sigue siendo asombrosamente real. La digitalización ha conseguido trasladar hasta nuestro monitor nada menos que 36 hoyos con una exactitud tal que cualquier miembro de los clubes representados puede dejar de preocupares si está enfermo o llueve, ya que no perderá capacidad de juego ni la medición de distancias que tanto tiempo y dinero le han costado llegar a tener.

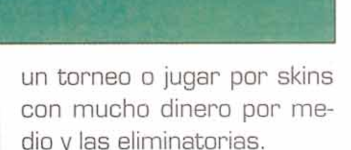
La alta resolución, por su parte, se encarga de que podamos distinguir hasta qué tipo de hojas tienen los árboles, o ver cómo se refleja el entorno en el agua cristalina de los lagos; casi se puede respirar esa agradable frescura que despide la hierba. Si pudiéramos utilizar un casco de realidad virtual o nuestro monitor fuera de mil pulgadas, podríamos engañar a la vista, pues los estanques se remueven y la bandera del hoyo se agitan como consecuencia del viento.

También al oído puede costarle distinguir lo real de lo imaginario, ya que abundan los









efectos tales como el sonido de los pájaros, el de las olas del mar y las bocinas de los barcos al aproximarse a los hoyos del acantilado, los aplausos y vítores del público en consonancia a la calidad del golpe, etc. Además, el comportamiento de la bola respeta con increíble exactitud las leyes de la física.

CASI TAN DIFÍCIL

Pero pese a la ventaja que suponen las vistas ya relatadas, no vayáis a pensar que lograr un par, un birdie, el casi imposible eagle o el auténtico milagro del albatros, es sencillo. El sistema de juego es el de siempre, la temible barra de swing para establecer la potencia y dirección del golpe. La velocidad de la señal móvil y lo diminuto del aérea de perfección total hacen que sólo a base de horas y horas de práctica se consiga poner la pelota en el lugar deseado, a lo que hay que añadir el dominio de la situación cuando sopla el viento. Pero cuando mayor sea la fuerza del golpe y la dificultad del efecto más rápido se mueve la señal y menor es el área de desviación nula.

El golf es uno de los deportes más complejos y su versión informática no iba a ser menos. Por suerte, hay un modo de práctica en el que entrenaremos en cualquier hoyo repitiendo el golpe las veces que queramos hasta que podamos acudir a un torneo o jugar por skins con mucho dinero por medio y las eliminatorias.

Además, todos vuestros resultados y otras características como putt o drive más largo y varios porcentajes de seguridad y acierto se van registrando en vuestro score particular, lo que invita a ir superándose continuamente, como ha hecho EA con este nuevo «PGA Tour 96» con respecto a su predecesor, por lo que siguen manteniendo la vitola de haber programado el mejor simulador de golf del momento.

A.T.I.

LO BUENO: ***Si a nivel visual sigue siendo un programa fuera de serie, y mantiene la perfecta recreación del movimiento de la bola, se han incluido más vistas y nuevos jugadores profesionales que hacen que sea el mejor simulador de golf de la actualidad.***

92

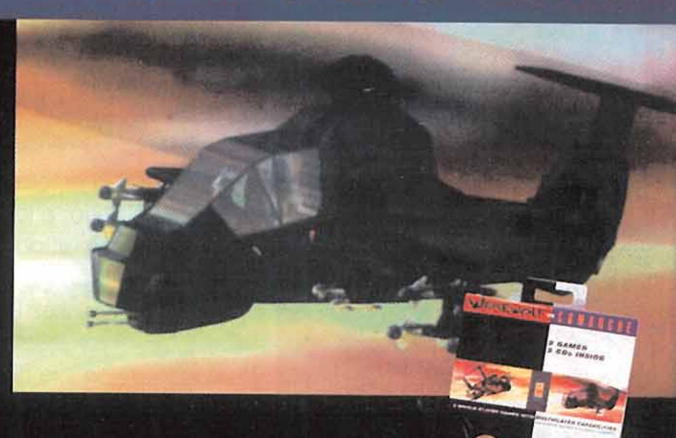
LO MALO: ***Sólo incluye dos campos de golf, aunque está prevista la creación de nuevos recorridos. Con un lector de doble velocidad es conveniente instalar 60 MB para acelerar el proceso de carga.***

c o n c u r s o

WEREWOLF vs. COMANCHE 2.0



Si te gusta «Werewolf vs. Comanche» ahora tienes la oportunidad de ganar uno de los 10 programas que sorteamos.





Además, regalamos un montón de productos exclusivos de «Werewolf vs. Comanche»: 10 camisas, 10 camisetas, 6 gorras y un reloj. Tan sólo has de tener claro unas diferencias básicas entre Comanche y Werewolf. ¿Te animas?

10





Pregunta 1 ¿Cuál de estas dos naves es Comanche?

Pregunta 2 Una de las dos naves admite un solo tripulante, ¿sabes cuál?

Pregunta 3 La empresa Klimov Corporation desarrolló uno de estos dos modelos, ¿sabes cuál?

Pregunta 4 ¿Cuál de estos es el verdadero escudo de Comanche?





Pregunta 5 ¿Cuál de estos el de Werewolf?







BASES CONCURSO COMANCHE

- Podrán participar en el concurso, todos los lectores e la revista MICROMANIA que envíen el cupón (no son alidas las fotocopias) a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANIA;
partado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO «WEREWOLF vs. COMANCHE»

- De entre todas las cartas recibidas con las respues-s correctas, se elegirán 10 que serán ganadores de un ograma de «Werewolf Vs. Comanche» y una camise- de Werewolf. Posteriormente, se extraerán otras 10 rtas que ganarán una camisa de Werewolf. A conti-uación, se elegirán 6 cartas cuyos remitentes ganarán na gorra de Werewolf. Por último, habrá un lector que cibirá un reloj de Werewolf. El premio no será, en ngún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de octubre 1995 al 30 de noviembre de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 5 de diciembre de 1995, y se publicarán en el número de enero de 1996 de la revista MICROMANIA.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de nombres ganadores, para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS SOFTWARE y HOBBY PRESS.





Cupón de participación WEREWOLF vs. COMANCHE 2.0

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad.............. C.P. ....
Teléfono ....

RESPUESTAS

1...
2...
3...
4...
5...

KILLER INSTINCT

Instinto para triunfar

RARE/NINTENDO
En preparación: **ULTRA 64**
Disponible: **SUPER NINTENDO**
JUEGO DE LUCHA





La aparición de «Donkey Kong Country» fue uno de los acontecimientos que más hicieron sentirse afortunados a los poseedores de una SNES. Ahora vuelve a ocurrir algo parecido, y otra vez de la mano de Rare. Mientras esperamos a la Ultra 64, podemos ir abriendo el apetito con «Killer Instinct» para la, por ahora, principal consola de Nintendo.
Plasmar toda la fuerza y espectacularidad de un número uno de las recreativas a un limitado cartucho de 32 megas conservando toda su esencia no ha sido fácil, pero con la ayuda de Rare y el empleo de la tecnología ACM (Advanced Computer Modeling), Nintendo lo ha conseguido.

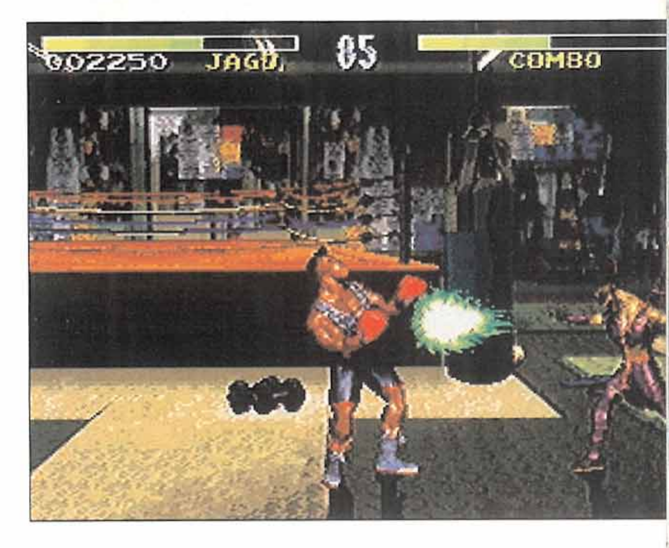




Quien ya conozca «Killer Instinct» y tenga ocasión de probar esta versión va a quedar sorprendido con la conversión que se ha realizado. Para los que les pille de nuevas, se van a encontrar con un arcade de lucha muy rápido realizado a base de gráficos renderizados y música digital de alta calidad.
Los protagonistas son diez luchadores dotados de una gama amplísima de movimientos, de una fenomenal agilidad y de una variedad de golpes especiales y combos apabullante. Las animaciones con que se les ha dotado son detalladas, continuas y muy naturales. Dada su diferente condición los personajes actúan de muy diversas maneras representando cada uno de ellos una forma distinta de luchar.

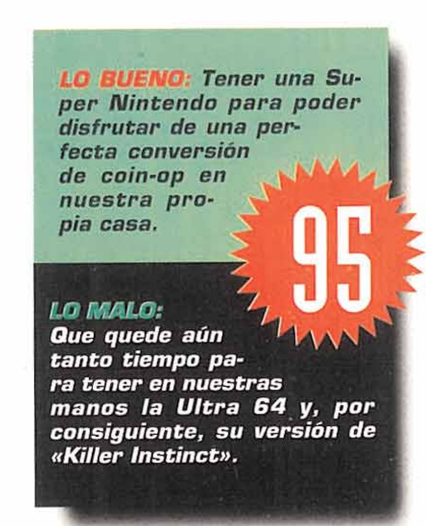


Los combates son a un sólo asalto, ganando el mismo quien antes acaba con las dos barras de energía del oponente. Tras los diez enemigos conocidos, se encuentra Eyedol, el enemigo final, que no podemos seleccionar, y que nos dará muchos quebraderos de cabeza hasta que consigamos acabar con él. Los combates, todo sangre y crueldad, se caracterizan por la facilidad con que se encadenan golpes formando combos de dificultad de realización y puntuación crecientes.
Cada personaje puede ejecutar golpes de apertura, en salto, espectaculares magias, enlaces entre combos y golpes finales especiales.



Se pueden conseguir desde tres hasta un máximo de 46 golpes de manera continua.
Rare siempre echa mano de lo mejor: Render total en decorados y personajes diseñados usando ACM y gestados con Alias en estaciones SG. Animaciones suaves compuestas por miles de frames que se reproducen con toda la fluidez y velocidad que permite la SNES.
Y para completar, la mejor música y efectos de sonido que hemos oído salir de esta consola, y que se incluye en un compact disc que se regala con el juego. Y más... uno o dos jugadores, varios niveles de dificultad y modos de práctica y torneo. Aunque eso sí, el instinto lo tendréis que poner vosotros.

C.S.G.



GALAXY FIGHT. UNIVERSAL WARRIORS

Planetas en lucha



SUNSOFT
Disponible: **NEO-GEO CD**
JUEGO DE LUCHA



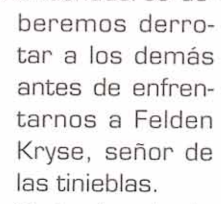
Siempre que aparece un nuevo beat'em up para Neo-Geo, la expectación es muy grande; tal es el nivel alcanzado por las anteriores producciones de SNK para su recreativa.
Esta vez han delegado la creación del soft en Sunsoft, que desde Japón nos trae este juego de lucha galáctico con la intención de dejar a años-luz a sus competidores.
«Galaxy Fight» sigue la línea de «Fatal Fury 3» o «Savage Reign» añadiendo nuevas dosis de espectacularidad sobre unos patrones ya estándar para los amantes de los juegos de Neo-Geo. La lucha se traslada al espacio, donde escogiendo uno de los ocho luchadores deberemos derrotar a los demás antes de enfrentarnos a Felden Kryse, señor de las tinieblas.
Cada planeta de este peculiar sistema se asocia con un luchador específico al que tendremos que derrotar dos veces para hacernos con la victoria. Los guerreros son muy singulares, acordes con el entorno al que pertenecen. Todas las peleas están plagadas de toques humorísticos y detalles curiosos, como partes del decorado que se destruyen, condiciones atmosféricas... Los escenarios, además, tienen la propiedad de no acabarse nunca, por lo que no nos podrán acorralar incómodamente contra el final de la pantalla. Ésto ha provocado la inclusión de zooms que nos acercan y alejan a la acción siguiendo los movimientos de los jugadores; así, si éstos se separan, la cámara se aleja de ellos para poder ver a los dos. Para dar más vistosidad en todo momento habrá scrolls múltiples de los decorados, unidos a efectos de oleaje o lluvia.
Los golpes son el plato fuerte. Podríamos incluso atrevernos a decir que son de los más espectaculares vistos en juegos similares, con una variedad –hasta más de diez golpes especiales distintos en algunos caracteres– y calidad de realización impresionantes. Cada personaje tiene incluso uno para provocar al contrario. Y ¿qué vamos a contar de los movimientos? Lo normal, animaciones continuas, no forzadas –muy naturales–, dotadas de una velocidad endiablada para que no tengamos ni un sólo momento de respiro.
La acción en estado puro que destilan los juegos de lucha de Neo-Geo es difícilmente superable. La adicción del arcade fuerza-bruta, reflejos-despiertos es suficiente razón para mantenernos enganchados a la pantalla. Si además nos hipnotizan con una explosión gráfica de colorido y un estruendo sonoro, ¿qué más da los aspectos limitados del programa? ¿Que sólo ocho luchadores es poco? Pues bueno. ¿Que a pesar de tener cuatro niveles, es super difícil desde el principio? Pues vale. ¿Que sólo tiene una modalidad de juego, si excluimos el jugar a dobles? Pues me alegro. Toda la acción que se desborda en los sesenta segundos que dura un asalto nos hace olvidar todo ésto, incluso hasta respirar.
En resumen, técnica, calidad y adicción de recreativa. Y si alguien no se lo cree, que se eche una partida. Seguro que no será la única.

C.S.G.









LO BUENO: ***Todos los elementos destacables de un buen arcade sumados a una realización gráfica excelente, aunque no siga la moda poligonal.***

82

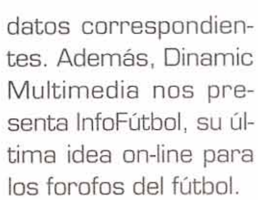
LO MALO: ***Aunque sea todo acción, hay que reconocer que hay pocos luchadores, lo que ha propiciado un aumento desaforado de la dificultad.***



PC FUTBOL 4.0

Tan auténtico como la Liga

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: PC, PC CD-ROM
V. Comentada: PC CD-ROM
SIMULADOR/ARCADE DEPORTIVO



Con la que es su cuarta parte, «PC Futbol» va a ofrecernos a todos lo mejor del fútbol nacional y parte del extranjero. Y digo a todos porque además de no necesitar más de un 386 para hacerlo funcionar y que se sigue manteniendo el formato disquete, como primera novedad, también se ha publicado en CD-ROM.

Se ha mantenido todo lo bueno de «PC Fútbol 3.0», y se han añadido muchas nuevas características –incluso la inevitable base de datos actualizada–, aunque siempre queda alguna cosilla por depurar. Las líneas generales de modalidades de juego: Amistoso, Arcade, Entrenador y Manager se engrosan con la nueva Pro-Manager, similar a la Manager, y en la que tomaremos las riendas de un equipo de 2ª división teniendo que conseguir un objetivo concreto, que puede ser el ascenso a primera, la permanencia, etc. Según evolucione nuestro prestigio tendremos acceso a la dirección de equipos más destacados, forjándonos poco a poco nuestro porvenir como managers. Las decisiones que tomaremos como tales se completan ahora con la posibilidad de ampliar nuestro estadio.



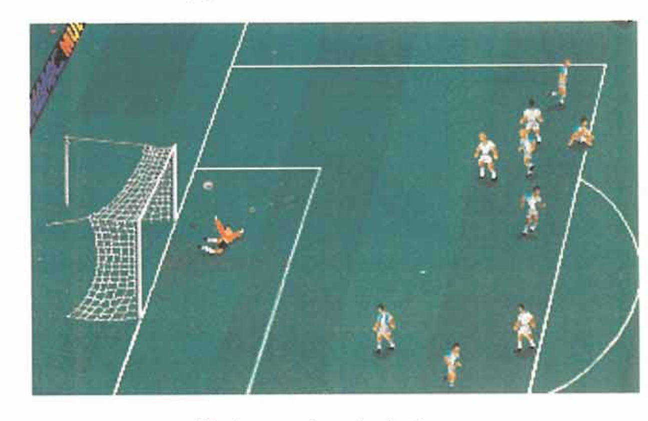


Otras novedades en el apartado de la estrategia son que ahora los jugadores tienen rol, o tarea específica que desempeñan en el terreno de juego, y moral que influye en su comportamiento durante el partido. Estos dos factores estarán relacionados, pudiendo la variación del rol –poner un delantero de defensa, por ejemplo– influir en la moral, al igual que las expulsiones, las lesiones o las pérdidas de partidos. Otro factor que añade realismo es el estado físico de los jugadores.

Las mejoras en la base de datos se reducen a la actualización a la temporada pasada y las dos primeras jornadas de ésta, y podremos actualizarla por modem, por disquetes o manualmente introduciendo nosotros mismos los datos correspondientes. Además, Dinamic Multimedia nos presenta InfoFútbol, su última idea on-line para los forofos del fútbol.

La simulación de los partidos ha sido el aspecto más potenciado. Tendremos a nuestra disposición partidos tanto de primera como de segunda división nacionales –sin olvidar Copa del Rey–, así como Copa de Europa, Recopa o Copa de la UEFA, si jugamos con alguno de los equipos españoles que participan en ellas este año o bien conseguimos que el equipo que hemos elegido quede de los primeros en la liga particular.

El aumento drástico de las animaciones de los jugadores, sobre todo del portero al hacer palomitas y los saltos de cabeza, chilenas y entradas de los jugadores es lo más destacado



que veremos. Se ha mejorado la imagen, remozando los decorados, incluyendo cuarto árbitro y jueces de línea, vallas publicitarias y espectadores a pie de campo. Ahora podremos elegir el jugador que lanzará una falta o un penalty, y como nueva norma está el fuera de juego. El realismo se complementa con los cánticos de los espectadores y el ruido del balón al golpear contra la valla. La versión CD contiene fotografías en color de prácticamente todos los jugadores.

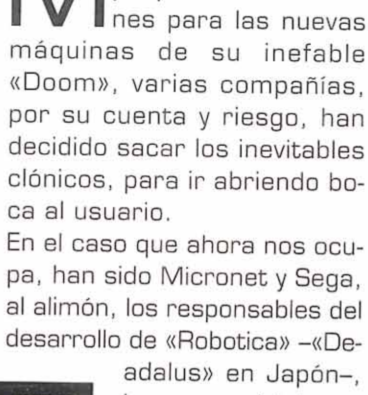
C.S.G.



ROBOTICA

«Doom» con sabor espacial

MICRONET/SEGA
Disponible: **SEGA SATURN**
ARCADE

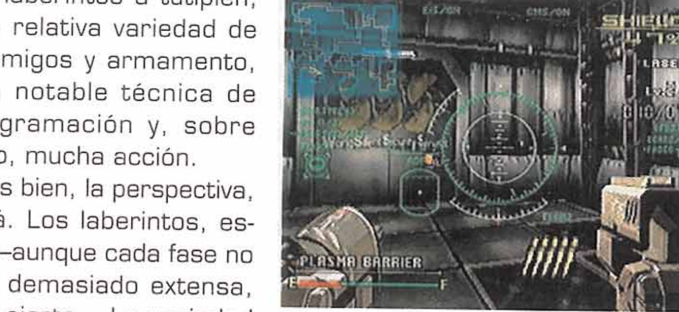


Mientras id Software prepara las versiones para las nuevas máquinas de su inefable «Doom», varias compañías, por su cuenta y riesgo, han decidido sacar los inevitables clónicos, para ir abriendo boca al usuario.

En el caso que ahora nos ocupa, han sido Micronet y Sega, al alimón, los responsables del desarrollo de «Robotica» –«Deadalus» en Japón–, juego que, básicamente, se dedica a cumplir dignamente con su asumido rol de clónico del clásico de id, y que a veces da una de cal, y a veces dos de arena.

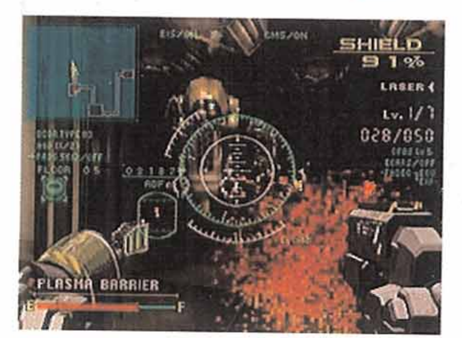
La razón para este último comentario es bastante simple. Pero hay que explicarla con claridad, para no dar lugar a confusiones.

¿Qué se puede esperar uno de «Robotica»? Evidentemente, una perspectiva 3D subjetiva, laberintos a tutiplén, una relativa variedad de enemigos y armamento, una notable técnica de programación y, sobre todo, mucha acción.



Pues bien, la perspectiva, está. Los laberintos, están –aunque cada fase no sea demasiado extensa, por cierto–. La variedad –relativa–, está. La calidad técnica es alta –el detalle del cabeceo del robot protagonista es todo un acierto–. Pero, lo de la acción..., vaya, no es que no exista la acción, pero lo cierto es que está metida en el juego con cuentagotas, ya que los enemigos te los encuentras con bastante poca asiduidad.

El ambiente espacial de que hace gala «Robotica» está bastante bien conseguido en el conjunto, lo que es algo a su favor. Lo que ocurre es que cuando en la primera partida, como es el caso, te pasas jugando, casi a lo loco, cerca de quince fases, idénticas en casi todos sus detalles, es señal de que algo raro ocurre. Una de dos: o los programadores se lo han tomado por la vía cómoda, o por la vía rápida, a la hora del desarrollo, colocando cientos de fases iguales.



Y es una pena, porque, ya lo hemos dicho, técnicamente está bastante bien, el nivel de jugabilidad no está mal, y tienes detalles majos, pero..., es tan soso.

«Robotica» resulta un juego plano, cuando podía haber sido una virguería. En fin, un tirón de orejas para los chicos de Sega, que pueden hacer cosas mucho mejores con su Saturn.

F.D.L.



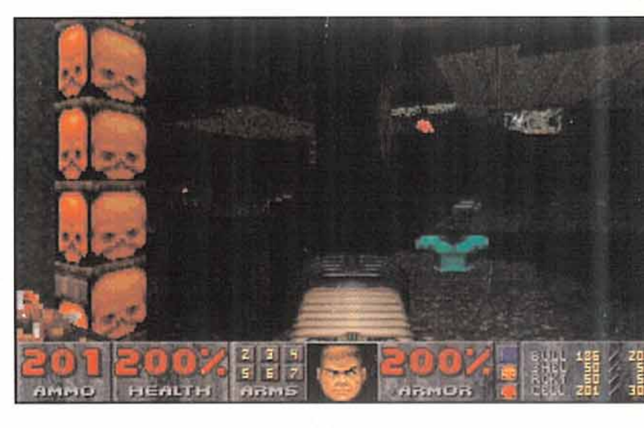
***LO BUENO:* Micronet ha conseguido un juego técnicamente notable, posee destellos de calidad y es relativamente sencillo.**

70

***LO MALO:* A corto, medio y largo plazo resulta aburrido y reiterativo. ¡Más variedad, aunque sea en los escenarios, por favor!**

The Ultimate Doom. Thy Flesh Consumed

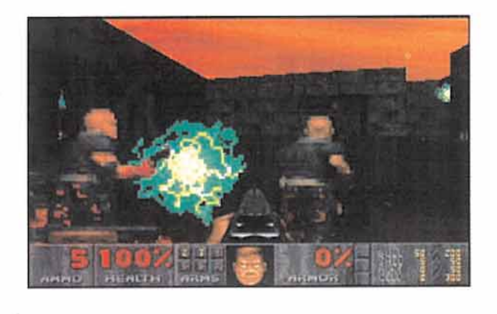
El rey ha vuelto



id SOFTWARE/GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE





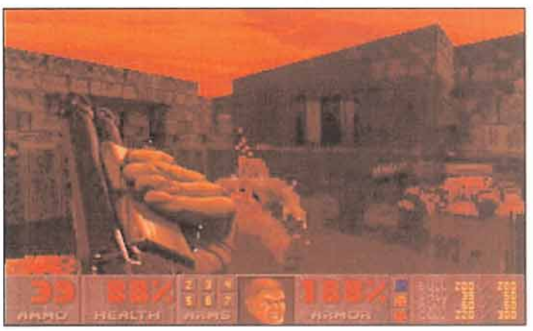


Parece que en id Software se resisten a abandonar el pedestal en el que se situaron tras el fenómeno de masas llamado «Doom». Y es que después de los mil y un hijos bastardos que le han salido a este fantástico programa, era lógico esperar una respuesta de aquellos que revolucionaron los juegos de ordenador con la ya clásica perspectiva tridimensional en primera persona.

La verdad es que los chicos de id lo tienen un tanto difícil. Tal es el número de productos del mismo tipo que inundan ahora mismo el mercado del videojuego que el nombre de «Doom», si bien sigue siendo la referencia obligatoria, se ha ido diluyendo entre otros nombres como «Rise of the Triad» de Apogee, por poner sólo un ejemplo de programas que han aportado algo nuevo a la idea original de id Software.

En cuanto a las novedades, pocas tenemos que comentar a propósito de esta edición especial de «Doom». Tan sólo decir que se presenta en un bonito CD-ROM dentro de una bonita caja. Eso sí, podremos disfrutar con un nuevo episodio realizado esta vez, y sin que sirva de precedente, por los mismos creadores de «Doom». Así, en total, dentro del CD se incluyen los ya conocidos "Knee-Deep in the Dead", "The Shores of Hell", "Inferno" junto con el nuevo "Thy Flesh Consumed". Todo este conjunto lo componen entonces veintisiete niveles más los nueve añadidos con el nuevo episodio. Como veis, 36 fases llenas de genuino «Doom».

Respecto a "Thy Flesh Consumed" tampoco hay mucho que comentar, aparte de que las nuevas fases que componen el episodio son quizá las más difíciles a las que nos hemos enfrentado. Porque además de la complicación que siempre suponen todos los enemigos con los que nos vamos a encontrar, los nuevos niveles son mucho más intrincados que el resto. Aunque ahora que caemos y aunque es muy poco probable, a lo mejor hay alguien entre vosotros que nunca haya oído hablar de «Doom» –sólo si ha estado realizando prácticas durante dos años en el espacio o haya querido batir el récord de permanencia en una cueva–. Pues bien, para estas dos personas que no



conocen el juego que ha causado estragos en todo el mundo, decir que «Doom» es uno de los productos más adictivos que han visto nuestros ordenadores. Nacido del fructífero campo del shareware, la acción nos lleva a empuñar diversas armas con las que literalmente masacrar todo lo que se nos ponga por delante. Pero, alto, no todo va a ser violencia, ya que otro de los objetivos del juego es ir escalando niveles, para lo cual hay que encontrar la salida de cada uno, ayudándose de un mapa que se va completando a medida que avanzamos. Lo más interesante, sin duda, son las armas que podemos utilizar para llevar a cabo nuestra matanza particular: desde inocentes puños hasta truculentas sierras eléctricas y sofisticadas armas electrónicas.

Esta nueva edición de «Doom» les viene al pelo a todas aquellas personas fanáticas de este juego que tengan niveles y más niveles dispersados por su colección de disquetes, ya que constituye una buena oportunidad de tenerlos reunidos en un sólo CD. Además, el aliciente son los niveles nuevos que presentan una calidad bastante aceptable. A propósito, como este «Doom» sigue siendo «Doom», con él funcionan los mil y un trucos que durante todo este tiempo han surgido alrededor del programa, aunque con el nuevo episodio eso no basta, ya que es bastante más difícil.

En realidad, todo lo comentado hasta ahora nos lo podíamos haber ahorrado. Sí, porque basta decir que «Doom» se ha renovado con la inclusión de un nuevo episodio y se ha recopilado en un CD-ROM. ¿Qué vamos a contaros a estas alturas que ya no sepáis de «Doom»?

F.J.R.

LO BUENO: ***Sigue siendo el genuino Doom. Tener todo el juego más el nuevo episodio recopilado en un CD.***

90

LO MALO:
Que no nos den ni un solo duro por cada vez que hemos escrito la palabra «Doom» en esta revista.

3D LEMMINGS



Amor y odio

Disponible: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
HABILIDAD
SONY/PSYGNOSIS/ CLOCKWORK GAMES







Llegaron. Por fin, llegaron. Estaba anunciado y nadie hacía caso, pero el que avisa no es traidor.

La versión PlayStation de «3D Lemmings» perpetúa, con su habitual combinación de amor y odio hacia las zangolotinas criaturas, una de las sagas más famosas de la historia del software, que no ha querido quedarse sin su hueco entre las nuevas máquinas.

Conociendo ya el producto de antemano, gracias a diversas noticias y reportajes habidos en estas páginas, en números anteriores, junto, por supuesto, a la crítica realizada de la versión PC del juego –Micromanía 8, septiembre 95–, poco, o nada, queda por dar a conocer sobre los contenidos del juego. Pero, de todos modos, daremos un ligero repaso a lo más importante, para satisfacción de los flamantes nuevos usuarios de PlayStation, y despistados en general.

Los lemmings, simpáticas y abominables criaturas –por lo ligeramente atontadas que resultan– al mismo tiempo, han pasado de su habitual estado bidimensional, a un entorno 3D, diseñado a la perfección por los señores de Psygnosis y Clockwork Games, felices padres de la(s) criatura(s).

Los laberintos por los que ahora han de circular para llegar desde el punto de partida en cada nivel, hasta un lugar seguro, les obligan a subir, bajar, retorcerse, caer al vacío, saltar, deslizarse, etc., pero ahora en cualquier dirección del espacio. Nuevas opciones –la del "Virtual Lemming" es verdaderamente genial– y cien niveles esperan por delante al avezado jugador que sepa demostrar todo lo que lleva dentro –que ha de ser mucho, la verdad–.

En cuanto a técnica, llega a niveles sobresalientes –texture mapping, distintas cámaras, efectos sonoros de excelente factura...– y se acompaña de una banda sonora en Dolby Surround que resulta fabulosa. Quizás, y éste puede ser el único pero del juego, es que es difícil como él solo, porque eso de aprender a moverse hacia cualquier dirección del espacio no resulta nada sencillo, y más necesitando, obligatoriamente, manejar todos y cada uno de los diez botones de acción, y los direccionales, del pad de PlayStation –ahí es nada–. Evidentemente, el ratón se sitúa como la alternativa más eficaz de control.



Y, ¿qué más se puede decir? O los amas, o los odias, pero se mire por donde se mire, un lemming siempre será un lemming. Es decir, un juego fantástico.

F.D.L.

LO BUENO: ***Son los lemmings, y en 3D. No se puede pedir más.***

90

LO MALO: ***El control con el pad es más que complicado, lo que eleva la, ya de por sí, alta dificultad del juego.***

Concurso de disfraces
Lemmings

Está claro que lo nuestro no es disfrazarrnos. Pero estamos seguros que vosotros lo haréis mucho mejor. Pon en marcha tu imaginación y disfrázate de Lemming. Házte luego una foto y envíanosla a MicroManía.
No sólo te echarás unas risas con tus amigos cuando te disfraces, sino que podrás ganar un montón de premios. Anímate, y demuéstranos donde llega tu imaginación.

PRIMER PREMIO: Una consola Playstation con el juego Lemmings y un televisor Sony de 14"
SEGUNDO PREMIO: Una consola Playstation.
TERCER PREMIO: Un discman de Sony para que tus CD´s de música te acompañen.

Además, habrá 25 premios de consolación para aquellos "Lemmings que parezcan lectores de MicroManía" , es decir, que no ganen los grandes premios. Ganarán una exclusiva y divertida gorra de Lemmings

BASES CONCURSO DISFRACES LEMMINGS
1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias) junto con la fotografía que envían a concurso, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANIA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DISFRACES LEMMINGS
2.- De entre todas las cartas recibidas con las fotos de vuestros disfraces, se elegirá el mejor disfraz, que ganará una consola Playstation con el juego Lemmings para Playstation y un TV Sony de 14" . El segundo mejor disfraz ganará una Playstation, y el tercero un Discman de Sony. Los 25 siguientes clasificados serán premiados con una exclusiva gorra del juego Lemmings. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de octubre 1995 al 30 de noviembre de 1995.
4. - La elección de las fotos de los disfraces ganadores se realizará el dia 5 de diciembre 1995, y se publicará en el número de enero de 1996 de la revista MICROMANIA.
5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores, para notificar a la revista el extravio.
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7 - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HOBBY PRESS y SONY COMPUTER ENTERTAINMENT.





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Concurso disfraces **Lemmings**
(Envíalo junto a tu foto. No valen fotocopias del cupón)
Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad............................C.Postal............
Provincia ....
Teléfono:..

032 *HOBBYTEX#

Tu centro de ocio





HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

 Noticias, para estar al día de la actualidad informática.

 Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.

 Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

 Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

 Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?

 Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.

 Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.

Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.

 Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.

 Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

 Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.

 Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.

 A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE
Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.

¿QUÉ ES HOBBYLINK?
Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.









Con HOBBYTEX llegarás lejos.

COMMANDER BLOOD

Ser alguien cybergenético a la vez que cien por cien bio no es nada fácil. Sobre todo cuando sobre tus hombros recae la responsabilidad de satisfacer el último capricho de tu creador. Porque el viejo Bob Morloch, que acaba de cumplir 800.432 años, no quiere otra cosa sino presenciar el principio del universo, es decir, retroceder en el tiempo hasta llegar al Big Bang. Para ello, me ha puesto a los mandos del Arca, una sofisticada nave espacial donde me encuentro acompañado por unas bioconciencias, como Honk, el ordenador de a bordo u Olga, quien nos traducía todas las lenguas que hablaban los mil y un habitantes del espacio. Bob se encuentra en la nave también, cryogenizado. Con esta singular tripulación comencé mi aventura a través del espacio-tiempo, dispuesto, cómo no, a satisfacer al jefe. Para ello debería viajar de planeta en planeta hasta dar con los agujeros negros que nos transportarían en el tiempo. Este es relato completo de la hazaña, cuyo final no fue, precisamente, el esperado.

En busca del Big Bang

espectáculo...



Al principio, me encontraba un poco despistado. Lo primero que vi en el Arca fue la televisión. Cuando me cansé de ver el mismo canal, la apagué pulsando en la esfera amarilla. Aquí todo funciona pulsando esferas amarillas. Al instante escuché el sonido de un teléfono. Contesté y pude oír por primera vez la voz de Honk. Me decía que debía hablar con Bob Morloch, en la Cryobox. Allí fue donde me enteré de mi misión. El pobre viejo decía que no quería morir siendo un estúpido, así que quería presenciar el principio de los tiempos.

Al momento de salir de la cámara de cryogenización recibí un amenazante mensaje por radio. Un robot Scrut nos advertía de que estábamos invadiendo su espacio aéreo. En vez de iniciar la retirada, decidí visitar el planeta Pterra para hablar con él. Envié allí un Orxx, ya que yo no viajo "físicamente" a los planetas, por lo que pudiera pasar. El robot Scrut me pidió entonces un código. Yo contesté "Exxos" con bastante acierto, y al final teleporté al robot a la nave. Allí, dentro de la Cryobox, me enteré de que dentro del Scrut había un cyberespacio donde era posible recolectar Bionium, una energía que era vital para el buen funcionamiento de Honk, el ordenador de a bordo. De hecho, cuando yo no sabía que hacer, Honk me proporcionaba pistas, siempre y cuando tuviera las dosis de Bionium necesarias. Para coger esta energía debía sumergirme en el cyberespacio de Scruter Jo, que así se llamaba el robot, y coger con mi mano unos pequeños seres triangulares para luego situarlos en las panzas de dos mantas que por allí se movían.

PRIMEROS PLANETAS

Con las primeras dosis de Bionium en nuestro poder, nos dirigimos al otro planeta del cual teníamos las coordenadas: Corpo.

Allí hablé con Izwalito, un extraño ser de ojos grandes y trompa caída. Me dijo que su pueblo necesitaba carne de Murffalo para







sobrevivir. Además, y siguiendo una larga conversación, nos dio las coordenadas de Magnus, un planeta dedicado a albergar toda la chatarra de la galaxia. Allí nos encontramos a Morning Oil, un robot que necesitaba baterías nuevas para funcionar.

De repente, un anuncio telefónico nos proporciona otras coordenadas, esta vez de un planeta-supermercado llamado Venusia.

Volvimos a Corpo, donde Izwalito nos dio un Cred para que le compráramos carne de Murffalo en otro planeta llamado Moskito. Allí, en Moskito, conocimos a Bronko, el robot encargado de la carne, aunque estaba demasiado ocupado para hablar con nosotros. Así que decidimos gastar el Cred del Izwal en Venusia, comprando baterías nuevas



para Morning Oil, en la sección de bricolage y robótica. Volvimos a Magnus, le pusimos las baterías nuevas al robot y lo teleportamos al Arca. En la Cryobox nos contó una extraña historia que hablaba de su amo, el Crooli Eviscerator, quien había sido hecho prisionero después de una gran guerra Crooli, aunque antes había ocultado un fabuloso tesoro en algún lugar de la galaxia.

Pensando en Izwalito, a Honk y a mí nos remordía la conciencia por haber gastado su Cred en otra cosa que no era comida. Por eso nos dirigimos a Venusia, donde afortunadamente, obtuvimos un Cred gratis al intentar comprar algo. Con el nuevo Cred volvimos a Moskito en busca de la carne, para luego entregársela a Izwalito en el planeta Corpo. En recompensa, el Izwal nos regaló un decodificador de televisión para ver el canal Izwal, otro Cred, y las coordenadas del planeta Rondo, donde habitaban unos familiares suyos. Antes de marcharnos de Corpo, Izwalito nos invitó a viajar a la aldea de Hita para ver a su santidad Hom. El tal Hom era un extraño ser con cerebro tubular. Después de reconocer mi personalidad a través de mi huella, nos invitó a visitar su planeta Hortex y a formar parte de "el gremio de los miembros". Lo dejé para algo más tarde.

Decidimos viajar antes a Rondo para hablar con los familiares de Izwalito. Allí conocimos al joven y parlanchín Yoko quien, además, nos presentó a su padre en el observatorio de su casa. Maxxon, que así se llamaba, necesitaba una lente para su telescopio. De esta forma nos podría ayudar a encontrar los agujeros negros que necesitábamos para viajar atrás en el tiempo.

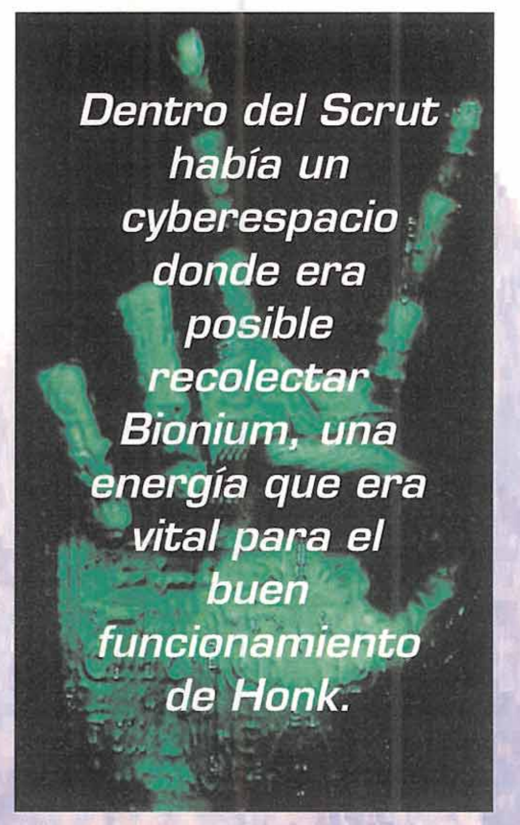
Comandante aún no ha encontrado el BIG BANG...





LOS SALVAJES CROOLIS

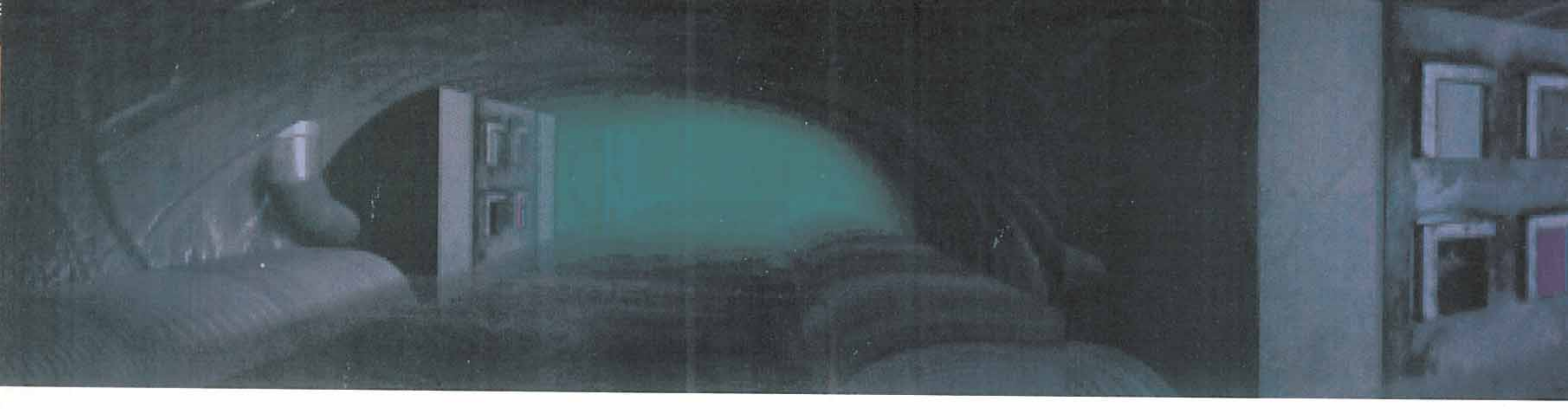
En la Cryobox volvimos a hablar con el robot Morning Oil. Honk había restaurado su memoria, que ahora se podía ver a través del canal número 2 de la televisión. En realidad, lo único que pudimos ver era una especie de programa en el que los salvajes Croolis se dedicaban a intimidar al personal con sus salvajes amenazas. Aparte de esto, Morning Oil nos dijo que si pudiésemos conseguir un "container" para almacenar y vender Bionium, nos haríamos ricos. Al final, y ante el desorden mental del robot, éste se quedó en la parte exterior de la nave, dándole una capita de pintura.
Mientras, volvimos al planeta Moskito, donde conseguimos reclutar a Bronko para que se ocupara de la cocina del Arca. Al rato, volví a interrogar a Morning Oil fuera de la nave y le pregunté por las guerras Croolis. Después de una charla conseguimos sonsacarle las coordenadas del planeta Mastachok, donde se encontraba recluido el antiguo amo de Morning Oil, Eviscerator. En ese planeta fuimos recibidos por un nuevo robot Scrut, Scruter Mac, que, para variar, nos solicitaba un código de acceso. El código era "Codigo". Tal es la forma de pensar de los Scrut. Charlé con el robot un buen rato, y así me enteré de que su pasión era ir a bailar tekno a las discotecas, eso sí, muy perfumado. Su perfume favorito se llamaba "Motoroil". Así que para ganarme su confianza y poder ver al cautivo Eviscerator, compré un frasco de ese perfume en Venusia, gracias al Cred que me había regalado Izwalito. Después de entregar el perfume a Scruter Mac, resultó que aún no podía ver a Eviscerator, debido a que se encontraba en no se qué sitio de descanso.
Hasta que el recluso estuviera accesible, nos dirigimos a Moskito. Allí las cosas habían cambiado. Ahora era otro Crooli, Emasculator, el que se encargaba de la venta de carne de Murffalo, aunque lo que en realidad le interesaba era conseguir el preciado Bionium. Por eso nos dio un contenedor donde almacenarlo, diciendo que a cambio nos daría mucho dinero. Pero después de llenar el contenedor y entregárselo, no conseguimos absolutamente nada, y es que los Croolis no eran precisamente lo que se dice gente de palabra.

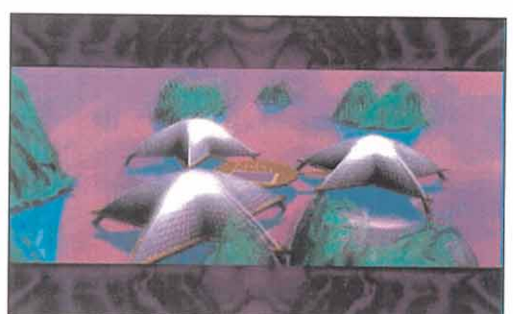


LA MISTERIOSA CLÍNICA DE ERAZOR

Para olvidarnos del asunto del Bionium, visitamos de nuevo a Yoko en Rondo para charlar un rato. Al ser preguntado por las razas que pueblan la galaxia, y más concretamente por los llamados Slimers, nos dio las coordenadas del planeta Ekatomb. Allí conocimos en persona a los Slimers, unos seres gelatinosos la mar de simpáticos. Nos hablaron de toda su familia y yo me interesé por un tal Slim Gelati, quien resulta que estaba siguiendo una misteriosa cura de rejuvenecimiento en un nuevo planeta llamado Erazor. Allí nos dirigimos para conocer al siniestro doctor Otto Von Smile, el encargado de la clínica donde se llevaban a cabo toda clase de trasplantes. Nos habló de unas lentes y nos dio una a cambio de decirle imprudentemente que en Ekatomb había Slimers. De vuelta a Rondo, conseguimos la lente y se la entregamos a Maxxon, el padre de Yoko. Resultó que la lente en cuestión no era apropiada para el telescopio del Izwal, aunque de todas formas iba a probarla.
Al rato, recibimos un mensaje desde el planeta Ekatomb. Nos dirigimos allí inmediatamente y nos enteramos de que los Slimers habían perdido a su familia. Nos asaltó un sentimiento de culpabilidad. Nosotros le habíamos dado al doctor Otto Von Smile la localización de Ekatomb. Él era sin duda, el responsable de la desaparición de los pequeños Slimers.
Decidimos regresar a Mastachok para intentar ver a Eviscerator. Esta vez tuvimos suerte. Nuestro amigo Scruter Mac nos abrió las puertas de la prisión y pudimos hablar con el Crooli. Nos contó que necesitaba un explosivo llamado Splatch y que lo podríamos conseguir en Eden, un nuevo planeta del que nos dio sus coordenadas.







LA ARDIENTE TINA BURNER

El planeta Eden resultó ser una especie de centro de recreo espacial lleno de clubes nocturnos. Entramos en uno llamado "Purple Haze", como la canción de Hendrix, después de decirle al "bicho" de la puerta que éramos amigos de Eviscerator. Dentro, conocimos a Tina Burner, la cantante mas "sexy" de la galaxia. Pero estaba tan ocupada que no pudimos de hablar mucho con ella.
De vuelta al Arca, recibimos un nuevo mensaje por teléfono. Era un extraño caballero espacial a bordo de la nave Kraner llamado Kran Dobu quien nos retó a una carrera de naves. Se trataba de ver quien llegaba antes al planeta Troma. Por supuesto, acepté y dirigí rápidamente el Arca a Troma. Cuando llegamos, allí no había nadie. Al rato, recibimos un nuevo mensaje de la nave Kraner, esta vez en forma de S.O.S. Acudimos al lugar donde se encontraba y utilizamos a Morning Oil para reparar la nave del caballero Kran Dobu. A cambio, éste nos regaló una guitarra eléctrica y un juego de llaveros receptor-transmisor.
Pensando en alguien a quien pudiera interesarle una guitarra eléctrica, fuimos al planeta Eden y se la dimos a la cantante Tina Burner. Siguiendo con el tema de la música, Bronko, el robot que ahora hacía las veces de cocinero en el Arca nos dijo que tenía un amigo músico que se encontraba en el aeropuerto del planeta Moskito. Además, nos ofreció su ayuda para alguna misión, ya que se aburría en la cocina de la nave.
Así pues, fuimos a Moskito, y en el aeropuerto conocimos a Migrator, el amigo de Bronko, quien necesitaba una cantante para un proyecto musical suyo. Por supuesto, pensamos inmediatamente en Tina, así que volvimos a Eden y la teleportamos a nuestra nave para después llevársela a Migrator. El encuentro tuvo bastante éxito ya que los dos parecieron congeniar al instante.
De vuelta en el planeta Eden, charlé con Amigo, el encargado de la puerta del "Purple Haze" sobre Eviscerator, la cárcel y diversos compuestos químicos como el Nitrium o el Pentium. Al final, resultó que tenía Splatch, el explosivo que necesitaba Eviscerator.

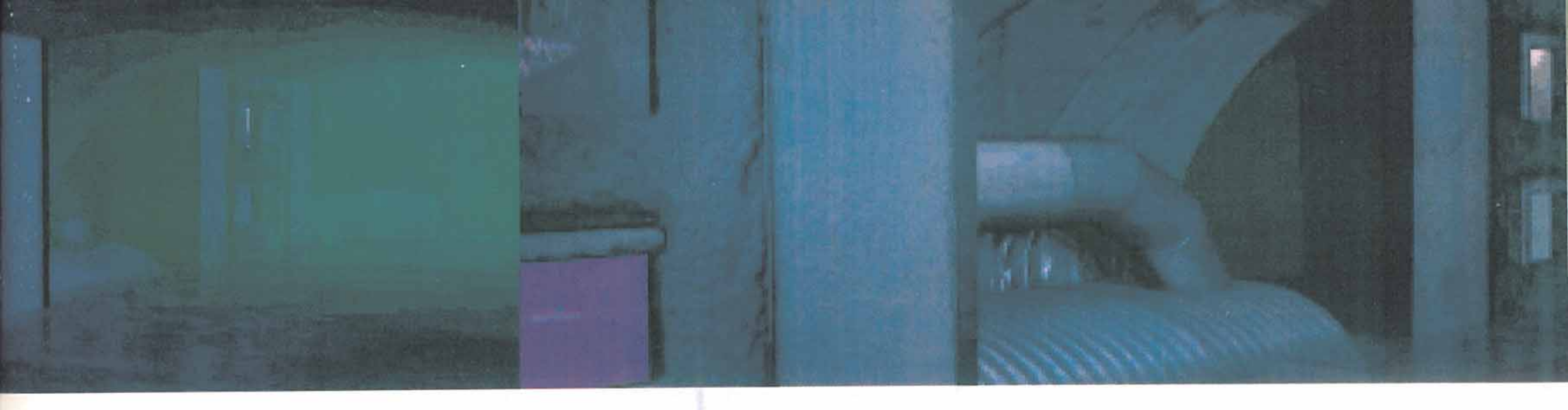
Pensando en alguien a quien le pudiera interesar una guitarra eléctrica, fuimos al planeta Eden y se la dimos a la cantante Tina Burner, quien nos lo agradeció eternamente.

Antes de llevar el Splatch a Eviscerator hicimos una escala en Magnus, donde encontramos un nuevo robot averiado que teleportamos al Arca.
Luego, y recordando la invitación de Hom, nos dirigimos a Hortex. Allí estaba el ser del cerebro tubular, quien insistió en que debíamos pertenecer al "gremio de miembros", para lo cual yo debía ir al planeta Cyberock con el fin de realizar el examen de admisión.
Así lo hice. Después de un largo examen repleto de preguntas sobre costumbres de la galaxia y demás cuestiones, obtuve mi título "Decabrón" que más tarde mostré orgulloso a Hom en Hortex. Éste, en reconocimiento, me regaló un aparato llamado Expansor Cerebral.
Volvimos a la misteriosa clínica de Erazor ahora vacía, donde teleportamos a Bronko para que investigara lo que allí estaba sucediendo. Más tarde, hablé con él por teléfono y le teleporté uno de los llaveros transmisores. De esta manera podríamos oír lo que el doctor Von Smile decía.
Por fin, fuimos a Mastachok para entregar el Splatch a Eviscerator. Éste nos revela que el tesoro de las guerras Croolis se encuentra en el planeta Tumul. En este planeta tan sólo encontramos un ser muy parecido a nuestro amo Bob Morloch, pero gravemente herido. Su única salvación pasa por conseguirle un cuerpo nuevo, ya que el suyo está abrasado, aunque su cerebro se encuentra en perfecto estado.
Volvimos entonces a Erazor para traer de vuelta a Bronko, una vez que éste ha puesto el transmisor en el despacho de Von Smile. A través del otro llavero podemos escuchar las misteriosas conversaciones del doctor sobre cargamentos secretos de prisioneros.

MAXXON SECUESTRADO

A continuación, en el planeta Rondo, nos enteramos de que el padre de Yoko, Maxxon, ha sido secuestrado por Eviscerator. Para que el joven Izwal no esté solo, teleportamos a Morning Oil a su planeta. En una visita posterior, Morning Oil nos informa que ha





descubierto gracias al telescopio un nuevo planeta llamado Vulcan, pero se trata de un planeta sin vida. Un poco más tarde, el robot se puso en contacto con el Arca a través del teléfono para informarnos de la presencia de un detective en Rondo. Acudimos de inmediato y hablamos con el investigador Jerry Khan que está tras la pista de las desapariciones de seres por toda la galaxia. Para mayor seguridad, se lleva a Yoko con él.

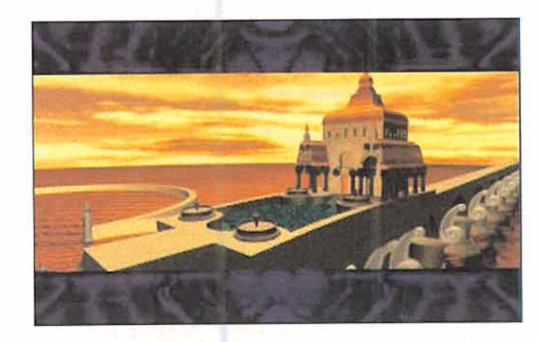
En el Arca, decidí hablar con Bronko y éste me enseñó algo que se había traído de Erazor. Nada más y nada menos que una nueva dosis del explosivo Splatch.

Más tarde, volamos hacia Mastachok y allí pudimos ver de nuevo a Scruter Mac, el guardián de la prisión. Nos contó que Eviscerator había volado su celda y había escapado. Volvimos a ver al Scrut en Magnus, en forma de chatarra, ya que su trabajo en la prisión había terminado. Decidimos entonces utilizarlo en Tumul como un nuevo cuerpo para Beauregard que así era como se llamaba el ser abrasado. Éste nos habló entonces del tesoro de Tumul: era un tesoro cultural, las ruinas de los Patagos, un antiguo pueblo que había habitado aquél planeta hacía mucho tiempo. La momia de su rey, Betakam IV, se hallaba sepultada bajo unos escombros que logramos destruir gracias al Splatch. Teleportamos entonces la momia de Betakam IV a la nave sin saber que con ella Beauregard había sido víctima de su terrible maldición.

A continuación, recibimos un mensaje del inspector Jerry Khan en el que nos informa de las coordenadas del ansiado agujero negro Oddland. A través de él ha escapado Eviscerator y el profesor Otto Von Smile. Sin pensarlo dos veces, atravesamos el agujero negro.

MÁS ALLÁ DEL AGUJERO NEGRO

Cuando terminó nuestro viaje a través del espacio-tiempo, nos encontramos con un sólo planeta a la vista llamado Ron, pero una nueva llamada del inspector nos cita en su nave Shark. Allí nos dice que Ron es el planeta gemelo de Rondo. Además, ha descubierto un nuevo planeta llamado Vistar.







Nos dirigimos primero a Ron, donde conocimos a Fifi, un Trompa. Para hablar con él me tuve que poner el Expansor Cerebral, aunque no obtuve nada provechoso de la conversación. El inspector Jerry Khan volvió a llamar entonces, diciendo que conocía el paradero de Von Smile.

Nosotros nos dirigimos sin embargo a Vistar, planeta habitado por Bratakas, otro Trompa. Al hablarle sobre recreos nos dijo que le gustaría mucho ver la televisión, así que le regalamos nuestro decodificador. A cambio, Bratakas nos obsequió con una foto de un precioso Odoyante, seres mitológicos de dudosa existencia. Antes de dejar su planeta, el Trompa nos invita a visitar a Hom que ya vivía por aquél entonces. Para que crea nuestra historia de viajes en el tiempo, decidimos enseñarle nuestro título Decabrón. Convencido, se reúne con nosotros a bordo del Arca.

Volvimos entonces a Ron y le entregamos a Fifi la foto del Odoyante, esta vez sin utilizar el Expansor Cerebral. Fifi, a cambio, nos proporciona unas nuevas coordenadas. Se trata del planeta Magnu, donde está su hembra Maziok. Hablamos allí con ella, eso sí, saludando con el tradicional "Ga". Ella se da cuenta de que una maldición ha caído sobre nosotros, y nos recomienda visitar al planeta Crazystone para buscar ayuda.

En Crazystone estaba el gran Zen, un brujo que podía librarnos de la maldición de Betakam IV, siempre y cuando le entregásemos el cuadro del gran Yolk que se encontraba fuertemente custodiado en el planeta Vista. Hacia allí nos dirigimos. Nos recibió Super Tromp, quien custodiaba el lugar sagrado donde se encontraba una reproducción del gran Yolk, que no el cuadro que buscábamos. Había que robar el cuadro, y el único que podía hacerlo era el robot Anna Haf, así que lo teleportamos a Vista para realizar el trabajo. Al cabo de un tiempo, hablamos con el robot a través del teléfono y nos dijo que ya había localizado la pintura, aunque necesitaría tiempo para librarse del sistema de seguridad que la protegía. Al rato, Anna Haf se puso de nuevo en contacto con nosotros, esta vez para comunicarnos que tenía el cuadro en su poder.

DE NUEVO LOS CROOLIS

Llevamos entonces el cuadro del gran Yolk a Crazystone para entregárselo al gran Zen. Éste nos libró al fin de la maldición de la momia y nos dijo además que el rey Betakam IV vivía en la actualidad en el planeta Attrox. Allí Beauregard habla con él y le advierte del futuro de su pueblo. El sol que calienta su planeta explotará exterminando toda su descendencia. Pero claro, el rey tampoco se cree que seamos viajeros del tiempo, así que tuve que mostrarle el Expansor Cerebral para que nos tomara en serio. Al final, el rey ➤





se unió a nuestra tripulación en la Cryobox del Arca, para que juntos encontráramos un nuevo planeta para su pueblo.

Magnu fue nuestro siguiente destino. Maziok nos proporcionó las coordenadas de dos nuevos planetas: Ekato y Sat. De estos dos planetas el que pareció gustar más al rey Betakam IV fue Sat, así que allí se quedó. Nosotros, mientras tanto, volvimos a Ron para hablar de nuevo con Fifi. Éste nos obsequió con un extraño sombrero. Pero al momento lo identificamos como el perteneciente a Eviscerator. Para conocer su paradero, mostramos el sombrero al gran Zen en Crazystone, quien nos informó de la existencia de un planeta llamado Masta.

En Masta se hallaba la base de los Croolis. Su jefe además nos exigió el tesoro de los Patagos que estaba escondido, sin nosotros saberlo, en la momia del rey Betakam IV, a cambio de liberar a Maxxon el Izwal padre de Yoko, así que se la entregamos de inmediato. Pero como siempre, los Croolis no cumplieron con su parte del trato. Eso sí, nuestra venganza quedó patente ante la llamada de Eviscerator, ya que éste había contraído la maldición de la momia. Ahora sí liberaría a Maxxon a cambio de deshacerles de la maldición. Para ello nos citaron en la nave Kukaracha. Nos reunimos entonces con el inspector Jerry Khan, quien iba a llevar a Yoko a la nave para encontrarse con su padre. Al final, padre e hijo se unieron a nosotros en el Arca.

Volvimos entonces a Ron, donde Fifi nos rogaba que le llevásemos a un planeta llamado Malus. Como el Trompa nos caía muy bien, sobre todo a Honk, le teleportamos a la nave para posteriormente dejarle en Malus. En recompensa, Fifi nos dio las coordenadas del planeta Ondoya de donde se suponía que eran originarios los míticos y bellos Odoyantes.

Efectivamente, en Ondoya pudimos entrar en contacto con uno de estos magníficos seres, quien además insistió en acompañarnos. Un poco más tarde, recibimos una nueva llamada del inspector Khan. Orgulloso, nos contó que había localizado a Otto Von Smile, así como a los niños Slimer secuestrados. Además, nos dio las nuevas coordenadas de Oddland, el agujero negro.

Los Coolis no cumplieron con su parte del trato, como siempre, pero nuestra venganza no se hizo esperar ya que Eviscerator contrajo la maldición de Betakam IV.







De vuelta a la galaxia del futuro, o del presente, dejamos a Yoko y a su padre en su planeta natal, Rondo.

Hablé más tarde con Hom, quien se encontraba en la Cryobox. Nos pidió regresar a su planeta, Hortex. Así lo hicimos, un poco más tarde volvimos a visitarle. Sorprendentemente nos dijo que nos podría ayudar a encontrar el "Big Bang". Pero antes yo debía pasar un nuevo examen en el planeta Cyberock para conseguir el título Tuoru. Esta vez me resultó más fácil el examen, ya que a través de los viajes por los mil y un planetas de la galaxia había aprendido mucho sobre las costumbres de sus habitantes. Con el nuevo título en mi poder regresamos a Hortex. Se lo mostré a Hom y éste nos dio al fin las coordenadas del "Big Bang".

Pero cual no sería nuestra sorpresa al comprobar que las coordenadas que nos había dado Hom pertenecían en realidad a un "Night Club" espacial llamado "Big Band". Hasta el jefe, Bob Morloch, se enteró de la metedura de pata. La responsable había sido Olga, la bioconciencia traductora. Bueno, en realidad la culpa había sido de un mosquito que se había introducido en uno de sus multiplexores. La cosa es que nos dirigimos al "Big Band" y nos quedamos atónitos al enterarnos de que se iba a celebrar allí una boda. Se casaban nada más y nada menos que dos de nuestros amigos: Tina Burner y Migrator. Muy amablemente, deseaban que yo fuera su padrino, así que me tenía que ocupar de encontrar un anillo de bodas. El anillo me lo proporcionó muy gentilmente la Odoyante. Así que todo estaba ya preparado para la gran boda-concierto.

Y eso es todo. Al fin y al cabo, fue un final feliz. Para todos menos para el viejo Bob Morloch, quien se quedó sin ver cumplido su sueño. Pero quien sabe, quizá volvamos a intentarlo en otra ocasión.

F.J.R.



"MI ODISEA PERSONAL"

Manía pura (Tercera parte)

Manía del "Autosuficiente Informático"

Existe en un buen número de individuos que sufren esta manía, llamada de "Ermitaño del 2000". El sujeto –que está suscrito a un centenar de revistas informáticas– se aísla en su "bunker particular" y no quiere saber nada del exterior. Allí dentro, en su habitación, junto a su amigo "corazón de metal", se pasa las horas tecleando, videando, optimizando y matando marcianos. No hay quien le despegue del asiento –al que parece haberse adherido con un litro de "cianocrilato"–. No come, ni duerme, y para él, evidentemente, "el mejor amigo del su dueño... NO ES EL PERRO".

¿Más manías? Pues sí. Y me temo que las seguiremos teniendo hasta que un buen día nos separemos de esta "bendita tierra del señor" con rumbo hacia el "cosmos desconocido". Sí, Manías, ¡y qué manías! A unos les da por coleccionar coches antiguos, otros se conforman con tener una "escudería de vehículos" en cromos de las chocolatinas...; unos juntan pins, otros pin y pons, y los de más allá inundan su cuarto de cientos de "latas de bebidas" diferentes. ¡Con tanto latón se podría construir un ejército de "Robocops"! En fin, y cómo no, las informáticas, que son nuestras favoritas.

El Lingüista del Futuro

Otro Caso de "Manía de usuarios" muy frecuente, es la del individuo que ha "reciclado" casi la totalidad de su antiguo vocabulario de la lengua castellana, que se ha ido mutando con la terminología informática más avanzada, adquirida en libros, folletos y enciclopedias. Esta –llamémosle– "avería parlante", que inconscientemente se va adueñando de la víctima, le convierte –de cara a sus amigos– en un "bicho extraterrestre", que sólo dice paridas como: "Ayer al levantarme me asomé a los "guindos", como iba dormido me dí un "hard" megagolpe en la "rom" y desde entonces sufro unas jaquecas en el "disco duro" de treinta "gigas" de potencia...". Su nombre se encontrará pronto en la "base de datos" de la consulta de un psiquiatra.

Organizar Eventos Caseros

Es otra de las deliciosas costumbres de un alto porcentaje de adictos informáticos. Se reúnen en grupo los fines de semana –siempre más de seis y menos de quinientos–, en el hogar del "pardillo de turno" –elegido aleatoriamente–, y allí mismo –armados con tres o cuatro ordenadores y alguna que otra consola–, y en poco tiempo, montan un "salón recreativo", un "casino informático", una "bolera digital"..., o las tres cosas a la vez. Cada cual practica su hobby o deporte favorito; corren los litros de cerveza y whisky, se fuman la "Tabacalera Española", y se ponen los ojos "cual salmón ahumado a la brasa" de tanto humo y tanta pantalla. Unos acaban durmiendo en el suelo y otros encima del equipo de música; pero todos salen huyendo cuando llegan "los padres del pardillo" o la "esposa". Eso sí, se lo pasan "chachi piruli" y quedan para la próxima convocatoria en... ¿el tejado de la oficina?

Misantropía a los Ordenadores

Aunque esta "manía" no se encuadra concretamente dentro de las de los usuarios, vale la pena destacar la "fobia" que algunos humanos tienen a la tecnología y a las computadoras. Muchos de ellos trabajan incluso con ellas, pero se tiran el día insultándolas y dándolas golpetazos. Preferirían volver a los arcaicos archivadores, ficheros y dietarios de papel. Tienen pesadillas donde un "ordenador con afilados colmillos" les devora lentamente día tras día, y cuando despierta, ruegan para que alguien invente un "virus prodigioso", que propague una gigantesca explosión a todas las terminales del mundo. Posiblemente, sucumbirían ellos antes...

Bien, y hasta aquí llegamos. Todavía hay muchísimas más manías, pero bueno, ya las contaré en alguna otra ocasión.

Rafael Rueda

TRIVIA-BIT:

1.- ¿Cuál es el nombre de un conocido fabricante de videojuegos, consolas y ordenadores, cuyo "letrero luminoso" aparece en las calles de la película «Blade Runner»?
2.- Nombre de una raza de voraces roedores cuyos cuatro géneros y doce especies se distribuyen por casi todas las regiones árticas.
3.- Recordarás el videojuego «Vixen», en cuya portada aparecía una "amazona" rubia. ¿Qué actriz posaba para la foto?
4.- Relaciona clásicos del software con productores: a) Marauder. b) Darkside. c) Rampage. d) Hostages. e) Rocket Ranger./ 1) Cineware. 2) Activision. 3) Hewson. 4) System 4. 5) Infogrames.

Soluciones TRIVIA-BIT (número 9):
1) International Bussiness Machines. 2) Al E-Motion.
3) Salvador Dalí. 4) Don Bluth y Sullivan Bluth, respectivamente.



El fútbol es así.

1ª División con 22 equipos
2ª División con 20 equipos
Copa del Rey
Competiciones Europeas

Y además...

Nueva versión del Simulador



1914 animaciones nuevas , el árbitro, los linieres, un escenario reformado, un portero espectacular, una suavidad de scroll inédita y los sonidos más impresionantes distancian todavía más al mejor simulador de nuestro país.

PCfútbol 4.0 incorpora más de 150 novedades que harán que sientas todo el control en tus manos

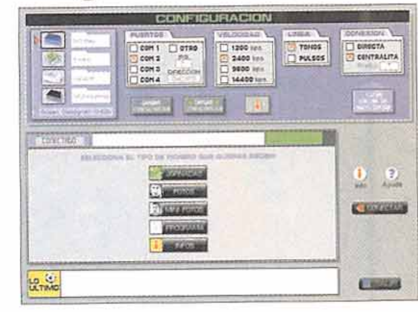
Nuevas características

Pro-Manager



Comenzarás luchando por no bajar a segunda "B". Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Seguimiento



Se mantiene por módem y por disquete. Y para ver todos los números de la Liga un minuto después de cada jornada, el seguimiento manual.



Competiciones Europeas

Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa y Copa de la UEFA. PCFÚTBOL inaugura los míticos duelos europeos.

Copa del Rey



A los equipos de Primera y Segunda se unen decenas de clubes de segunda "B" para conformar un auténtico torneo del K.O. que, además de gloria, dará una plaza en la recopa.

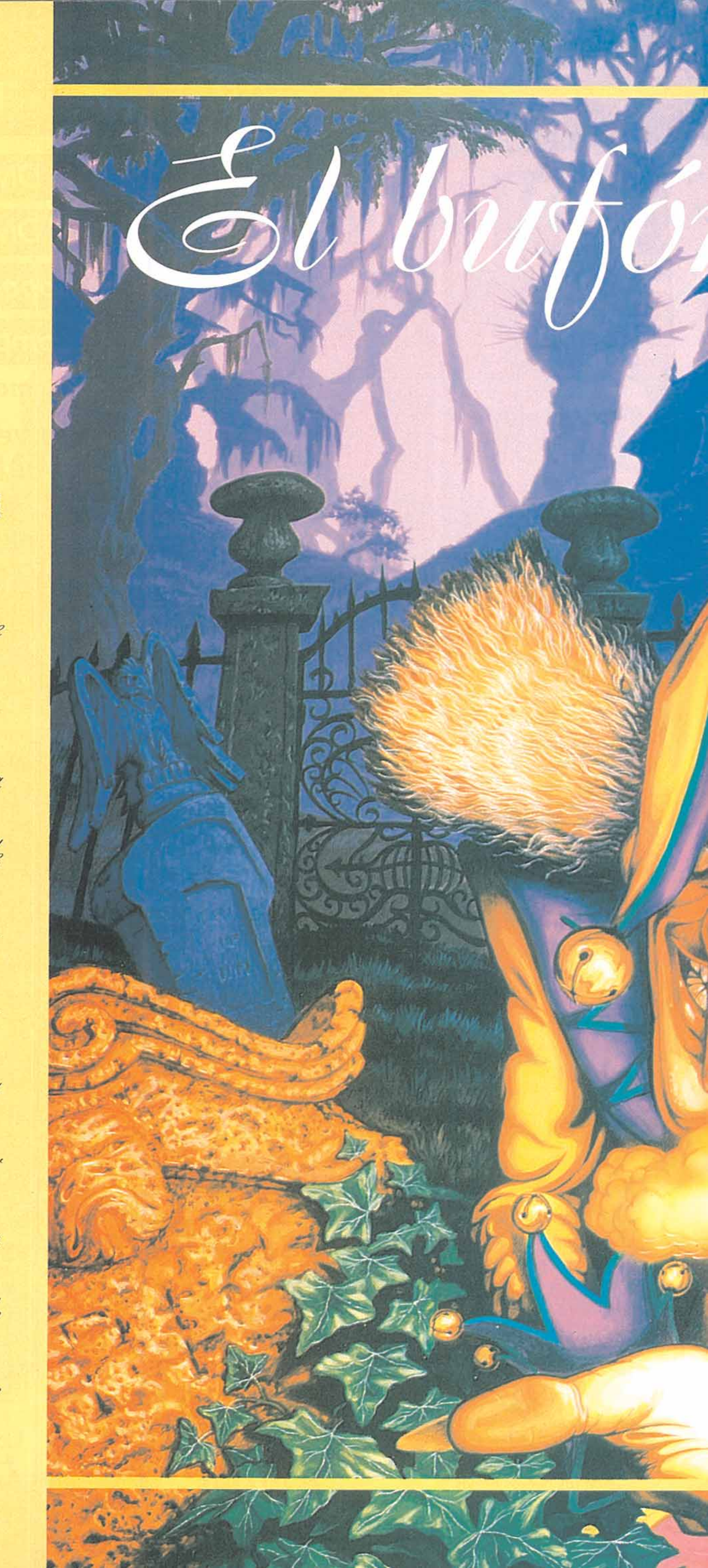
Disponible en versión disquete y CD-ROM



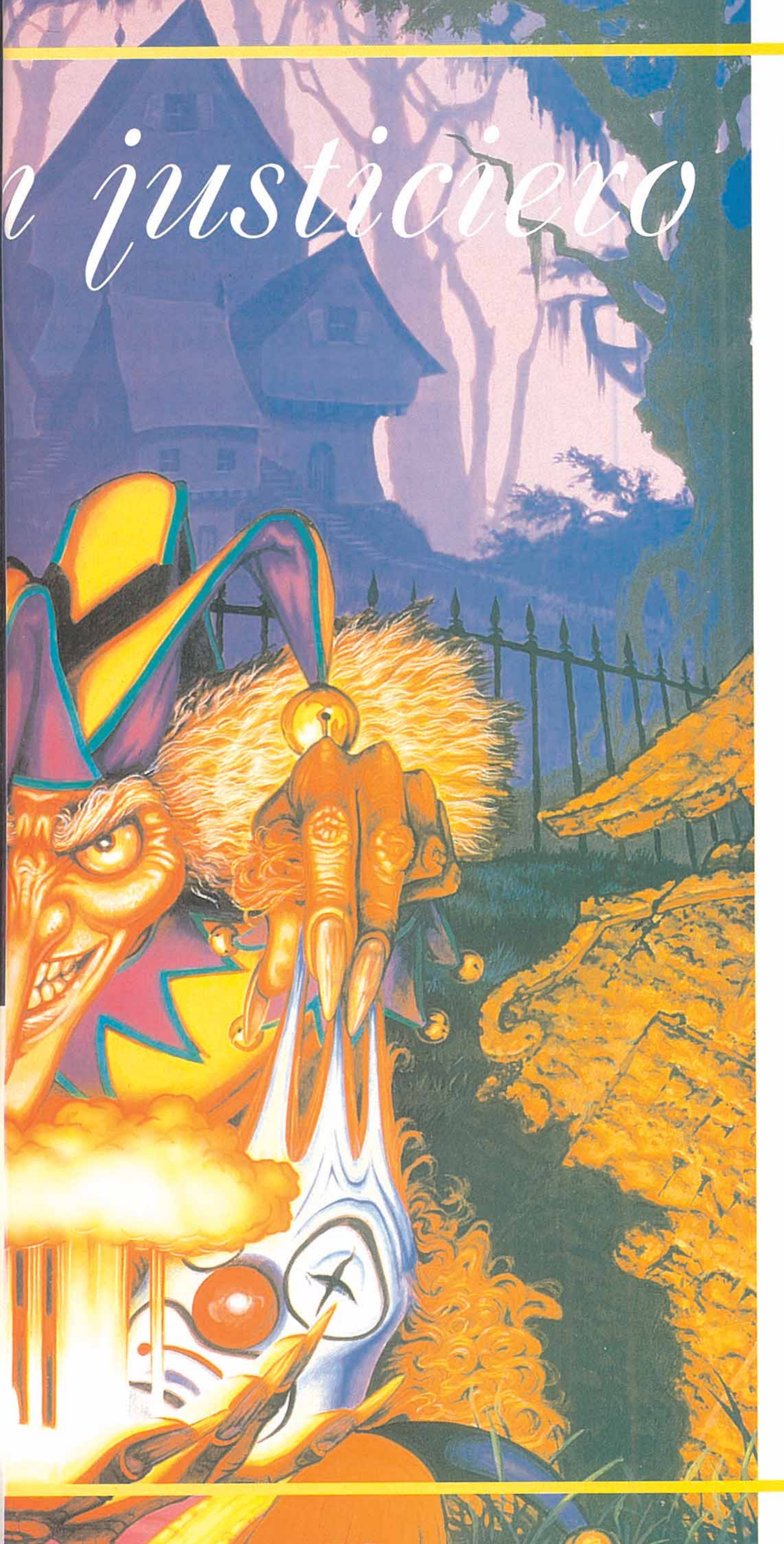
UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

The Legend Of Kyrandia 3:

MALCOLM'S REVENGE



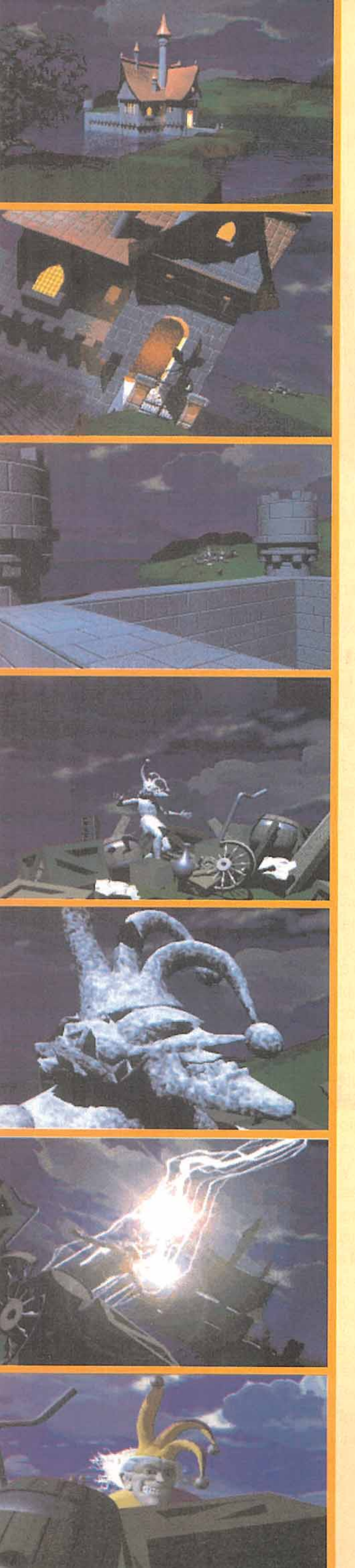
No es por nada, pero soy inocente. De hecho, nada de esta intrépida aventura, de la que ahora voy a dejar constancia en el Real Libro de la Biblioteca de Kyrandia, hubiera acontecido si ese imberbe y bocazas rey Brandon, aconsejado por el infame Kallak, se hubiera molestado un poquito más en averiguar quién asesinó al gran monarca William y a su bella esposa Katherine, en vez de acusarme directamente a mí, el siempre simpático y agradable bufón real.



William no sólo era mi rey y mi señor, era además mi primo carnal y más estimado amigo. Algún vil traidor acabó con su augusta vida y una vez que un rayo de justicia divina me permitió abandonar mi prisión de piedra, me dispuse a vengarme: no descansaría ni un sólo instante hasta encontrar al culpable para demostrar mi inocencia. Lo peor era que tanto el monarca como la reina creyeron en el momento de su muerte que era mi mano la que sostenía el arma del crimen, por lo que mi primer cometido habría de ser ponerme en contacto con los muertos para explicarles lo sucedido en realidad y así expiar mi culpa.

CAPÍTULO PRIMERO: LA HUIDA DE KYRANDIA

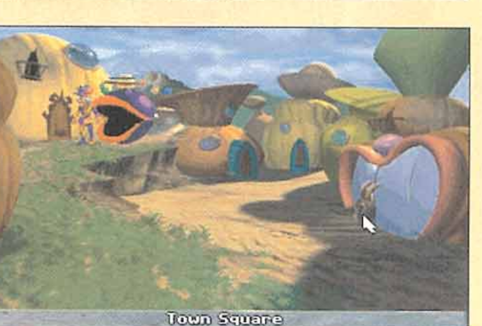
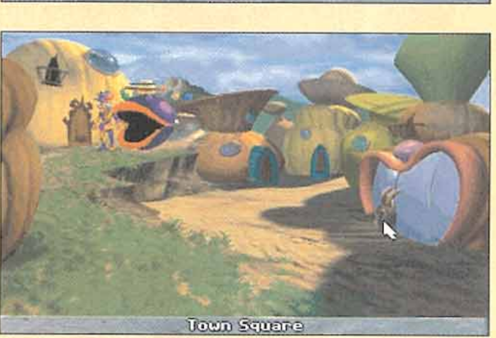
Volví a la vida en medio de un montón de desperdicios. Pensé que debía darme una vuelta por mi casa para coger mi varita de bufón y tratar de aclarar mis confusas ideas, pero al llegar ante la puerta de la fábrica de juguetes, en la que se hallaba mi humilde cuchitril, me encontré con que algún gracioso la había cerrado con un candado del siete. Necesitaba algún objeto puntiagudo para forzarla y qué mejor sitio para encontrarlo que el vertedero en el que renací. Y en efecto, revolviendo minuciosamente entre los muebles destartalados encontré un frasco vacío y un par de clavos doblados. Como por mucho que rebusqué ya no hallé nada más de utilidad, me dirigí hacia el pueblo, pero antes de entrar en el extravagante teletransportador, volví a examinar el basurero y me hice con lo que buscaba: un clavo en perfecto estado que me sirvió para forzar el candado y entrar en la fábrica de juguetes. Todo estaba en un lamentable estado de abandono. Dentro de mi habitación pude localizar la varita debajo del camastro, y en un cajón del armario mi adorada peonza. Le eché un vistazo a un viejo y entrañable álbum de fotos; mis padres, hermano, el primo William y la simpar Katherine. La rabia se apoderó de mí y además toda Kyrandia pensaba que yo les había matado. Bien, era hora de acabar con tamaña infamia.
Fui a la tumba de Katherine, era preciso, vital, que hablara con ella para contarle la



verdad. Sólo ella podía ayudarme en mi camino en pos de la justicia. Una vez en el hermoso cementerio, un fantasma me contó que todo lo que necesitaba para comunicarme con el espíritu de la reina eran dos flores. La villa de Kyrandia estaba repleta de flores mágicas, pero el problema era que cada vez que te acercabas a ellas, salían por pies, es decir, por pétalos, y era imposible cogerlas. Pensando en dónde podría conseguir unas tijeras para cortar las flores llegué a un acantilado en el que súbitamente aterrizó un espectacular caballo alado que era en realidad Zanthia, la mística suprema de Kyrandia. Amenazó con denunciarme, así que me largué de allí. Pero necesitaba la ayuda de su magia, tenía que ser mi amiga tras convencerla de mi inocencia. Fui a visitarla a su laboratorio, pero la muy terca no quería escucharme y antes de que pudiera avisar a la guardia real, salí disparado hacia el transportador para huir lo más lejos posible de semejante genio de mujer. Pero nada más descender del óvalo morado, y sin darme tiempo a reaccionar, Herman, el alguacil real, me atrapó y, tras llevarme ante el rey Brandon y su odioso consejero Kallak, tuve que depositar todas mis pertenencias en una cajita y fui a dar con mis alargados huesos al frío suelo de la prisión. La celadora, Rowena, era la mujerzota más fea sobre la faz de la tierra y me instó echándome su pútrido aliento sobre la cara a que fabricara nueve ovillos de lana si quería seguir conservando mi dentadura completa. Además de escapar, tenía que apañármelas para afanar las tijeras de costura que me servirían para cortar las flores. Hice los ovillos accionando el globo que contenía la tela, pisando el pedal y cortando con las tijeras. Justo cuando iba a hacer el noveno ovillo. me aseguré de tener las tijeras en mi poder. Al salir de la prisión me encontré a las puertas del castillo, donde tras hacer que la orden que me dio Herman de abandonar Kyrandia me entrara por un oído y me saliera por el otro, recuperé todos mis enseres. Rápidamente, corté dos flores y las deposité sobre la lápida de la tumba de Katherine. Utilicé mi conciencia buena, no debía mentir a la reina. En la primera conversación le conté lo sucedido, volví a dejar dos flores más y en la segunda conversación me reveló la manera de hacer volver al rey: una invocación espiritista real. Ya me había liberado de parte de mi culpa y fui a investigar lo que habría debajo de la fábrica de juguetes. Me dejé caer por el agujero y caí con estrépito en una cloaca infecta. Subí por unas destartaladas escaleras y me quedé atónito ante la visión de una enorme estatua que representaba a la Voz de la Razón. Esta era sin duda la solución a todos mis problemas.

Castle Dump

Bluff

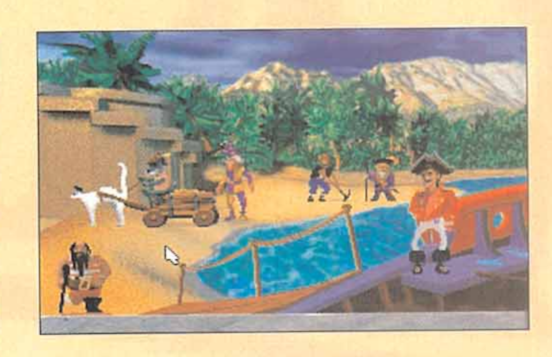



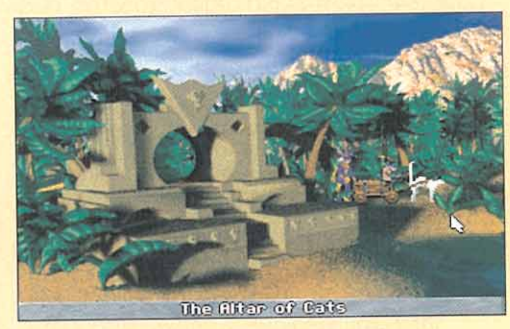
La Voz de la Razón era un poderoso ser que me diría cómo invocar el espíritu del rey William. Observé que una de las manos de la figura sostenía un bocadillo de crema de pescado y supuse que era tan delicioso manjar lo que precisaba para despertar a la Voz de la Razón. El mejor lugar para hacerme con el bocadillo era la taberna, pero como no quería que la muchedumbre me reconociera, se me ocurrió que espantando a la clientela con una ardilla podría charlar tranquilamente con el tabernero. Pero no fue nada fácil atrapar la ardilla del vertedero; dejé un poco de sésamo que había cogido de un saco de la recolectora de leche y utilicé mi peonza para hipnotizarla mientras comía.

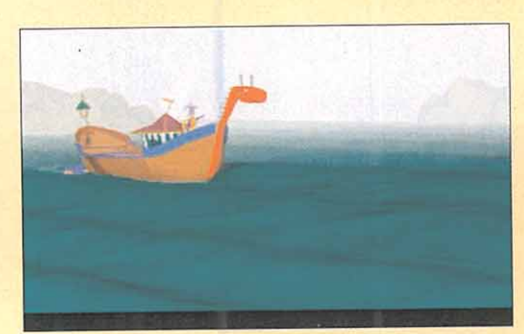
En la taberna, dejé al roedor en el suelo y lo desperté usando de nuevo la peonza. Se puso a correr de aquí para allá, mordiendo pies y tobillos por doquier, y la gente huyó despavorida. Me dispuse a charlar con el barman, pero me reconoció y quiso denunciarme. ¡Dita sea!, necesitaba un disfraz para pasar desapercibido. Y tal indumentaria la obtuve por medios harto ilegales. Primero, pesqué un par de anguilas de mar con una ingeniosa caña que construí

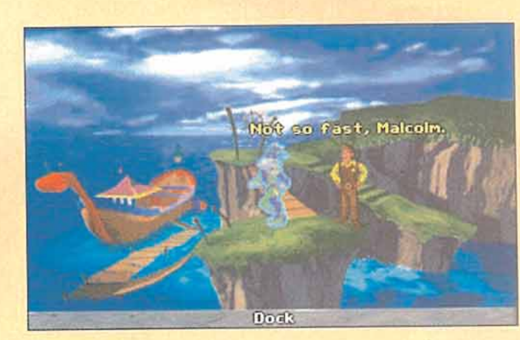






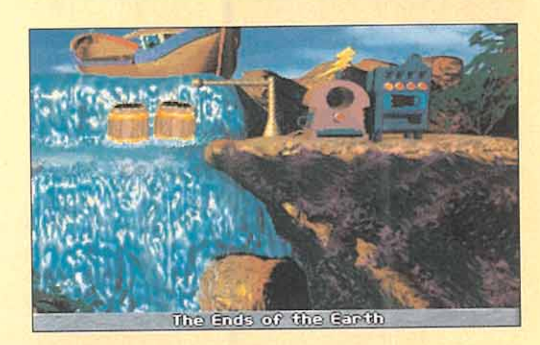






juntando la peonza con el clavo torcido. Metí una de las anguilas den el gorro del mimo que actuaba junto a los baños en el preciso momento en que miraba hacia el norte. El pobre hombre empezó a oler el hedor y pensó que le hacía falta una buena ducha, por lo que entró en las duchas públicas. Como no tenía ninguna moneda de oro, abrí la puerta usando el simulacro de caña de pescar. Tuve que mentir más que un vendedor de carromatos de segunda mano para engañar al encargado que me había reconocido. Entonces, moví los controles de la temperatura, el agua comenzó a salir hirviendo y los escaldados bañistas salieron sin ni tan siquiera recoger sus vestimentas, por lo que aproveché para hacerme con el disfraz de mimo que vi a través de la ventana. Me lo puse. Ya nadie podía reconocerme.

Hablé con el tabernero, me desveló los ingredientes necesarios para hacer el sandwich: sésamo, leche y una anguila. La leche fue muy difícil de obtener, ya que en la recolectora no había vacas al estar vacío el comedero. Como sabía que las vacas comían hierba, que se obtenía al mojar el sésamo, recogí cinco montones del saco y los empapé con el agua que recogía con el frasco en el arroyo que había debajo de la fábrica de juguetes. Como era de esperar, al depositar las cinco briznas de hierba en el comedero, las vacas se presentaron en estampida y el deposito no tardó en llenarse de leche que pude recoger en el frasco tras romper el cristal con el clavo torcido. Antes de irme, cogí un poco más de sésamo y me personé en el bar. Tras tirar los ingredientes por el colador de la máquina, obtuve el ansiado y sabroso bocadillo de crema de pescado, que entregué a la



estatua. Mágicamente, el extraño metal del que estaba hecha cobró vida y como agradecimiento me juró que a partir de ese momento me ayudaría en mi misión.

Como ya nada me quedaba por hacer en Kyrandia, decidí que ya era hora de cambiar de aires y abandonar mi querida patria natal. Como sabía que el circo ya se marchaba, me acerqué al embarcadero con la intención de que me contrataran como mimo para poder subir al barco, pero el contramaestre me exigió que o le demostraba mis habilidades malabares o le entregaba un bocadillo de crema de pescado para que me dejara pasar, por lo que no tuve más remedio que hacer otro bocata.

CAPÍTULO SEGUNDO: LA ISLA DE LOS GATOS

Pero los del barco pronto descubrieron que tenía de mimo lo que ellos de curas, y me tiraron al agua. Ya me estaba empezando a hartar de esa manía de todo el mundo por agárrame y zarandearme. Primero, Herman, y ahora los tipejos del barco. Como pude, llegué hasta la playa del altar de la Isla de los Gatos. Como ahora ya no había peligro de que me reconocieran, decidí dejar de mentir y empezar a ser totalmente honesto. Aunque sólo por un momento, claro. Una vez al año no hace daño. Hablé un buen rato con un recolector de sésamo que conducía un carro con un extraño tiro, un gato. Me explicó que los perros dominaban la isla y esclavizaban a los gatos, que lejos de rendirse, habían organizado una resistencia. Tras señalar el carro, me dejó subir y le acompañé hasta el fuerte de los perros, donde conseguí un machete y volví al carro que me llevó hasta una playa en la que recalaba el barco pirata del capitán Jean Claude. Le expuse mis planes de juntar nuestras fuerzas para atacar Kyrandia y destronar al insoportable Brandon, pero me contestó que jamás atacaría sin la ayuda del poder de la magia. Así que la única forma de salir de esa espantosa isla era obtener facultades mágicas.

Usé de nuevo el carro, que me sirvió como medio de transporte por la isla en recorridos circulares entre la playa de los piratas, el fuerte y la playa del altar, desde la que me dirigí hacia el Este. Entré en la selva. Caminé cauteloso, y abrí bien los ojos para evitar sorpresas en forma de mordiscos. Oí que alguien me llamaba a mis espaldas. Saqué el machete dispuesto a vender cara mi irrisoria vida, pero por fortuna no se trataba más que de un gato, aunque no era un minino cualquiera, sino Fluffy, el líder de la resistencia felina. Me lanzó todo un discurso moralista sobre la injusta situación social de la isla. A mí me iba a hablar de injusticias, como si la que se había cometido conmigo no fuera la más grande de la historia. Cuando me preguntó si estaba con ellos, retorné a mi punto fuerte, la mentira total, pues pensé que podría sacar algún provecho al unirme a los gatos. Fluffy me entregó un ratón mágico, explicándome que era necesario para iniciar el sortilegio ►



mágico en el templo de las estatuas que destronaría a los perros. ¡Magia!, justo lo que necesitaba.
Bueno, por ahora lo único importante era salir de la laberíntica jungla. Un sitio precioso, todo verdor, pureza, esplendor y solitaria tranquilidad, pero ¡con unos malditos bichos por todas partes! Con el machete fui cortando las plantas que me cerraban el paso, a veces salían serpientes que rápidamente aniquilaba, y en otras ocasiones aparecían huesos. Una vez conseguí abrirme camino hacia el Este, un soplo de brisa marina hizo sonar los cascabeles de mi gorro, pues había llegado a la playa del altar.
Viajé en el más seguro y confortable carro hasta el fuerte de los perros, desde donde inicié la búsqueda del altar de las estatuas adentrándome en la jungla hacia el Este. Corté los tallos de la zona inferior derecha y destapé un pequeño agujero. Me asomé, pero no pude vislumbrar nada. Era evidente que me había equivocado de camino. Fui hacia el Oeste desde el fuerte, pero lo único que encontré fueron huesos que me empezaban a pesar tanto que decidí dárselos al perro de guardia. El muy rácano no quería compartirlos y se dispuso a enterrarlos y sus rápidas patas desenterraron una piedra preciosa que decidí dejar allí por el momento, pues quería investigar la senda que partía hacia el Oeste desde la playa del Altar.
Y allí fue donde encontré el templo, toqué una de las piedras esféricas con el ratón mágico y una neblina lo inundó todo. Tras disiparse, seis altivas estatuas se alzaban en el lugar de las piedras. Cada una tenía un tallaje preparado para sujetar una gema. Y sabía donde encontrarlas. Fui hasta el fuerte y le di al can otro hueso, pero en esta ocasión no sacó ninguna gema. Desenterraba una cada seis o siete huesos por lo que tuve que hacer unas veinte arriesgadas internadas en la selva al Oeste del fuerte para buscarlos y entregárselos, pues tenía que darle por lo menos seis en cada entrega, para lo cual vacíe todo mi equipaje en un lugar de la selva conocido. No recogí las gemas hasta no tener las seis, fue sin duda la tarea más peligrosa, larga, monótona y pesada de toda la aventura, más de una vez estuve a punto de atizarle en la cabeza al maldito perro con el hueso en vez de dárselo. Siempre tenía que darme un remojón en la charca para evitar que las pulgas asesinas se cebaran en mí.
Descubrí la combinación precisa de las estatuas y las gemas en la pared de unas ruinas subterráneas a las que se accedía por la cueva del fuerte. Fui al templo con las seis gemas en mi poder y las coloqué, contando las estatuas de izquierda a derecha, de la siguiente forma: diamante, topacio, amatista, esmeralda, zafiro y rubí. Una luz del más allá lo iluminó todo y en el altar surgió una nueva estatua de cuyos pies recogí un nuevo ratón mágico mucho más grande y poderoso. Como los perros habían desaparecido, ya no estaba el carro, así que tuve que llegar hasta la playa de los piratas a través de la selva, siempre caminando hacia el Norte. Al llegar al barco, le hice al capitán Juan Laude una pequeña demostración de mi magia tocando al pirata de la pata de palo con el nuevo ratón mágico, con lo que se transformó en una oronda y asombrada rata humana. Temeroso de mi poder, me permitió embarcar y nos dirigimos hacia Kyrandia. Pero una vez más, la traición cayó sobre mí. Nada más desembarcar, Herman me arrestó. Conducido hasta el rey Brandon, vi como el alguacil entregaba una bolsa repleta de oro al capitán Jean Caude en recompensa por no haberme ayudado. Decidieron desterrarme al fin del mundo y fueron los propios y viles piratas los que me llevaron hasta allí. Al llegar a las cataratas de los 10.000 pies, me arrojaron junto a unas míseras monedas.

CAPÍTULO TERCERO: EL FIN DEL MUNDO

Utilicé las monedas en la máquina de la derecha, seleccionando con los botones antes de echarlas primero un paraguas y después un flotador de juguete. Debo admitir que con gran valor por mi parte, me acerqué al borde de la cascada y salté sobre el barril del exterior. Me lancé hacia la primera cornisa que vi, a la derecha. Una vez en suelo corto pero firme, me puse el flotador de juguete y usé su bomba de aire para inflar una marchita y decaída flor que brotaba bajo mis zapatones. Se llenó de aire de tal manera que al saltar sobre ella, me catapultó a la cornisa de enfrente, en la que pude visitar el interior de una cueva con un espectáculo sorprendente. Con el ridículo flotador puesto, me arrojé hacia la catarata y aterricé en un nivel inferior, de nuevo en el saliente de la derecha. Me quité el flotador usando la bomba de aire y tiré el paraguas hacia la percha que sobresalía de la impresionante tromba de agua de la catarata. Haciendo gala de mi educación circense, donde nace y crece un bufón como yo, pude acceder al otro lado. Abrí el paraguas y me guardé la funda, tras lo cual decidí alejarme

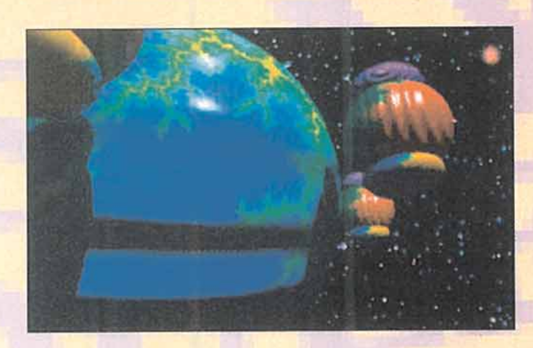


del borde y descender lo más pegado posible a las rocas para evitar la fuerza del agua, que habría destrozado el paraguas, pulsando sobre el extremo inferior izquierdo.
En el siguiente nivel, y tras ver otro gran show multicolor en la cueva, repetí el truco del paraguas hacia el extremo inferior izquierdo para descender hasta la tercera cornisa, en la que estaba la salida hacia lo desconocido.

CAPÍTULO CUARTO: UNDERWORLD

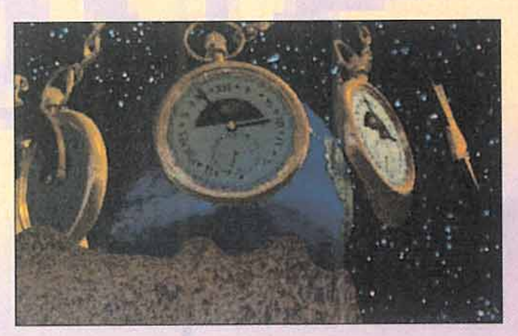
Y lo desconocido resultó ser una gran sala en cuyo centro se asentaba la que iba a ser mi dueña, ama y señora, una enorme subespecie de pez verdáceo, tan estúpida y caprichosa como lo permitía su posición; era la reina del mar. Y todo su entretenimiento era tener un harén de sirvientes, del que yo era miembro de pleno derecho, para jugar cuando y a lo que ella quisiera. Me largué de allí hacia el Este con zancadas de gacela, y tras coger una llave de oro, allí eran tan ricos que pasaban de todo, me dispuse a escapar a donde fuera. Pero un fuerte tirón me detuvo, el estrafalario collar que me habían puesto empezó a ejercer una brutal fuerza que me llevó hasta los pies, digo aletas, de la reina. Le había dado por jugar una partidita a tres en raya, y presumía de ser la campeona. Como no me interesaba enfrentarme a ella de momento, me dispuse a mentir y a perder. Y me costó bastante caer derrotado, porque la tía era malísima. Tras alabarla un buen rato, logré que me dejara en paz por unos momentos, me acerqué sigilosamente a su esclavo, que me reveló que a lo único que temía la reina era a su padre. Mi misión sería, por tanto, encontrar la forma de invocar al fantasma del rey.
Me dirigí hacia el Este, y llegué a un vertedero en el que un ser de aspecto muy extraño se ofrecía a vender y comprar de todo. Al preguntarme si era yo el recaudador de impuestos, le respondí afirmativamente y me entregó dos monedas. Ya sabía cómo conseguir dinero. Según salía de allí, a la tirana le vino en gana echar otra partida a su subnormal juego. Como ocurrió varias veces más durante mi corta estancia en su reino, seguí la misma táctica de dejarme ganar y luego hacerle la pelota para que me dejara marchar. Volví a visitar al vendedor de basuras y conseguí otras cuatro monedas mintiendo más que respirando. Con seis monedas en mi bolsillo, me encaminé hacia la senda superior que iba al Oeste y, tras pasar la universidad, vislumbré un gran canal de agua y una atracción turística que decidí probar al abusivo precio de cinco monedas. Un cañón me expulsó cual si fuera un proyectil de hierro, con la salvedad de que mi cabeza no es tan dura como ese metal y me la hice polvo al aterrizar con ella en un pulido suelo que servía como superficie a una gran sala a penas iluminada por una luz mortecina; era la entrada al reino de los muertos y, como era de esperar, utilicé toda mi amabilidad para que la secretaria me informara de cómo convocar al espíritu del rey.





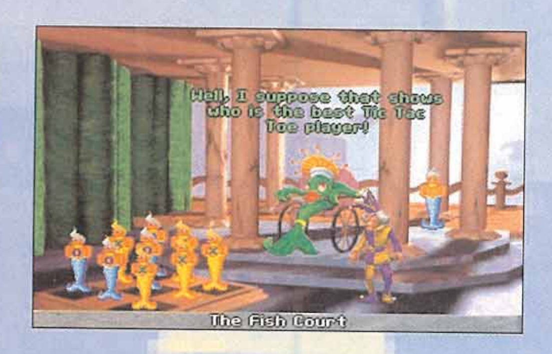
Necesitaba algo del fallecido, un objeto con el que se pudiera recordar algo del pasado y que siete personas desearan la vuelta del monarca. Lo último ya estaba hecho, pues como me informó el sirviente, todo el reino echaba de menos al monarca por la mala regencia de su hija. Lo primero también lo tenía, ya que la moneda que me quedaba portaba la efigie del rey, luego se puede considerar que era suya. Y para lo segundo, discurrí que lo único de por allí que podría servir sería un periódico atrasado que sin duda podría encontrar en el vertedero.
Entraba en el vertedero a través del canal de agua, me subía y tras accionar la palanca una fuerte corriente me succionaba y arrastraba hasta dar con mis huesos entre los trastos del basurero. Pero el encargado siempre me descubría y tenía que marcharme sin apenas tiempo de buscar nada. Precisé de siete u ocho intentos para recolectar un gusano, una manzana mordida con otro dentro y el periódico. Con estos objetos en mi poder, me dirigí al salón del trono para retar a la reina y llevar a cabo el hechizo. Esta vez no le di coba y, enfadada, me obligó a jugar la partida. Por supuesto, tuve que seguir dejando que ganara, pero cuando sólo quedaban un par de fichas por colocar y me correspondía el turno, dejé la moneda en el suelo a mi derecha, puse sobre ella el periódico y se creó el espectro del majestuoso rey del mar. Despavorida, la reina huyó sin darme tiempo a darle el par de tortas que se merecía y a demostrarla que el auténtico as del tres en raya era yo. Una vez recuperada mi libertad, me dirigí a la entrada de Underworld, pero como seguía sin tener dinero para pagar el viaje, le di a uno de los peces que hacían de ►



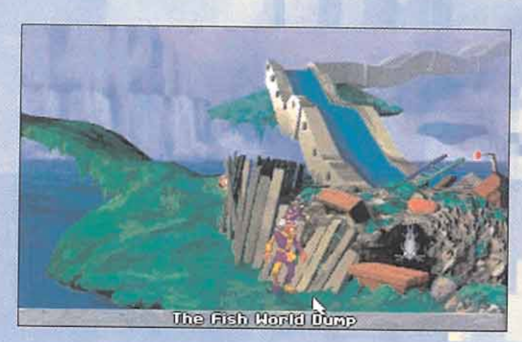





Fish World



The Fish Court


The Fish World Dump

columna del canal de agua un par de gusanos, el segundo de los cuales obtuve al morder la manzana empezada. Engordó tanto que rompió la tubería de agua, por lo que al lanzarme desde donde siempre esta ver fui a parar a la antesala de Underworld. Usando la faceta atenta y amable de mi triple y enigmática personalidad no tuve ningún problema para pasar delante del único hombre que había esperando. La secretaria me dejó pasar al mundo perfecto Underworld, donde puedes hacer lo que te dé la gana sin tener que preocuparte de nada, pero como celestial presagio de lo que realmente era mi destino no me dejaron quedarme allí a pesar de mis súplicas y ruegos. Tras salir disparado hacia arriba a través de unos extraños tubos y utilizar la máquina taladradora, llegué a la superficie de Kyrandia, envuelta en la oscuridad de la noche.

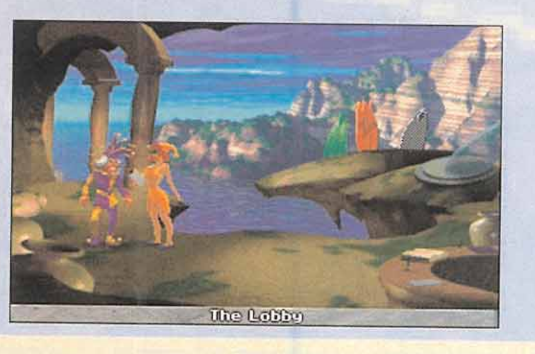
CAPÍTULO QUINTO: EL TRIUNFO DE LA JUSTICIA

Todo el capítulo final iba a transcurrir con la noche como telón de fondo. La hermosa campiña de Kyrandia me rodeaba cuando se desató una auténtica guerra mental en mi personalidad, una lucha en la que me decanté finalmente por mi lado bueno y sincero, pues creí que para demostrar mi inocencia la verdad sería lo más adecuado. Mientras me dirigía a la ciudad, fui apresado por el pirata de la pata de palo y conducido hasta la escalinata principal del palacio, y cuando ya esperaba encontrarme con el pesado del rey Brandon, cual no fue mi sorpresa al descubrir, hablando con el pirata que me había capturado, que el capitán Jean Claude había usado mi ratón mágico para convertir a todos los habitantes de Kyrandia en ratones y, tras encerrarlos a todos, autoproclamarse soberano absoluto del reino.

No tardaron en transformarme en un ratón común; conservé mi alto porte y mi espléndido traje, pero cabeza y pies eran de roedor. Me encerraron en la cárcel, en la misma celda de Zanthia, el barman y un mecánico. Para salir de allí, lo primero que hice fue provocar la risa en los tres prisioneros tocándoles con mi palo de bufón varias veces. La resonancia de las risotadas provocó la caída de un clavo justo a mis pies, lo que me permitió librarme de mis cadenas. A pesar de que el clavo se dobló, pude abrir el candado que aprisionaba a mis compañeros de encierro. Me guardé todos los objetos que dejaron caer; una botella de agua, una anguila de mar y un poco de sésamo, además del clavo, que de nuevo volvía a ser recto. Hablé con todos, pero en especial con el mecánico, que se comprometió a arreglar la maquina de hacer sandwiches de la taberna. Como la puerta de la celda estaba obviamente cerrada, pero la solidez no era su principal virtud, eché mano de mis conocimientos de botánica para crear la tyrano-planta, que nunca paraba de crecer. Tras mezclar el sésamo con la anguila


Apple placed.


Fish World


The Lobby

para fertilizarlo, lo deposité junto a la puerta y lo regué con el agua del frasco. Como había pensado, el impetuoso alargamiento de los tallos, raíces y hojas convirtió la puerta en madera para hogueras. Zanthia me lo agradeció dándome un poco de queso que me devolvió a mi elegante estado natural.

Fui al castillo dispuesto a decirle dos palabras al inefable Jean Claude, pero su lugarteniente me detuvo al hacerme una proposición no muy de fiar pero al menos aceptable: si les entregaba seis piedras preciosas se marcharían de allí para siempre, ya estaban cansados de la aburrida y cómoda vida de palacio y añoraban sus correrías y aventuras allende los mares en pos de grandes botines, como el que exigían a cambio de la libertad del pueblo de Kyrandia. Acepté el trato sin dudarlo, pues sabía perfectamente dónde encontrar las joyas, en la Isla de los Gatos.

La poderosa magia de Zanthia fue la que me transportó hasta allí gracias al hechizo que te transformaba en el caballo volador Pegaso. El único ingrediente que tuve que entregarle fue un caballito de madera que fabriqué en la factoría de juguetes usando la máquina tras haber situado sus palancas en la posición correcta para que al tocar el libro apareciera la figura translúcida del caballito y posteriormente introduciendo por el colador un trozo de madera que encontré en la encrucijada. Zanthia había improvisado su laboratorio en la habitación de la Voz de la Razón. Una vez con la poción en el frasco, fui hasta el acantilado en el que había visto llegar a Zanthia convertida en Pegaso y en el centro de la plataforma me bebí el líquido conjuro, que me convirtió en un poderoso caballo volador que hizo de mi viaje a la Isla de Los Gatos una experiencia inolvidable. Aterricé en la playa norte, recogí el machete y me interné en la profunda espesura de la selva que ya conocía bien, aunque la noche la hacía aún más peligrosa, ya que las serpientes, que parecían, no estaban precisamente dormidas. Tras un largo y tortuoso camino alternando las direcciones Este y Oeste y por último Norte, me encontré al viejo camarada Fluffy, de nuevo líder de la rebelión, que en esta ocasión era contra los gatos gordos y holgazanes que

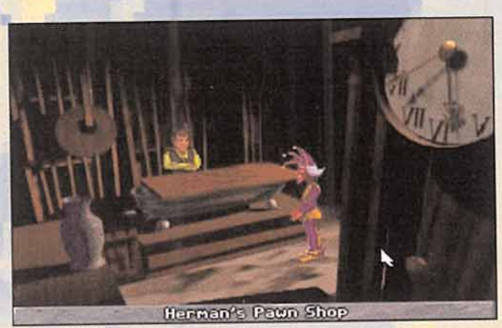
habían instaurado una dictadura brutal sobre el resto de los gatos. Conocedor de mis supuestos poderes, volvió a pedirme mi participación en pro de una causa justa, lo que de paso coincidió con mis objetivos, ya que, usando la máquina de hacer queso que me entregó sobre mí para fabricar un trozo de queso, destruí las seis estatuas del altar al darle dicho pedazo al gran ratón. Me guardé las seis gemas y volví a Kyrandia de una forma un tanto curiosa; oliendo la lata de comida que me dio Fluffy.

Antes de adentrarme en el castillo, me pasé por el vertedero para recoger el collar de oro con el que me esclavizó la odiosa reina del mar. Le entregué una de las gemas al de la pata de palo, y el propio Jean Claude bajó para ver más de cerca semejante preciosidad. Cuando estuvo a mi lado, le regalé el collar de oro, y extasiado por su resplandor se lo ajustó al cuello para presumir. De repente, un timbre que me resultó muy familiar inundó la sala con un estruendo, ¡la reina pez había recuperado el trono al cesar el hechizo del fantasma de su padre y le apetecía jugar una partidita al tres en raya! Jean Claude fue arrastrado hacia su trágico y hastiado destino y sus hombres se fueron por pies a su barco para alejarse lo antes posible de la terrible y fantasmagórica tierra firme.

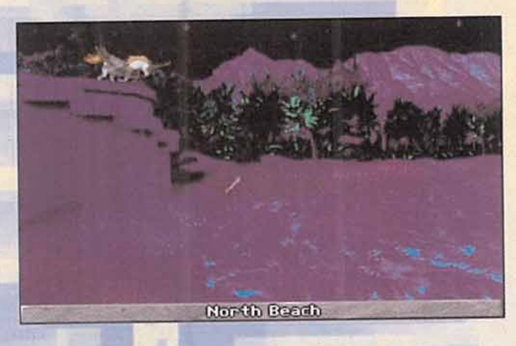
Había llegado al fin el momento de demostrar mi inocencia. Sólo había un inconveniente; el rey y sus súbditos eran roedores. Fui a ver a la Voz de la Razón para que me diera una solución, pero antes me di una vuelta por mi habitación para coger el retrato del rey William que guardaba bajo mi cama, pues era el elemento imprescindible para invocar el hechizo que traería del más allá a su espectro. Una vez en la estancia de la Voz de la Razón, metí el cuadro en la cabina que Marko creó para viajar en el tiempo, y en su interior se formó una bruma que poco a poco fue desvelando un rostro humano, el de mi venerado y añorado señor, el único e inimitable rey William, que probó mi inocencia al demostrar que el puñal tenía vida propia merced a un encantamiento.

Para salir de la sala, tuve que utilizar el subterráneo subiéndome por la tubería de





Herman's Pawn Shop



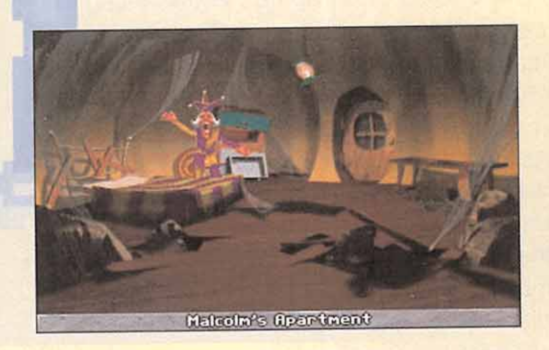
North Beach

agua. Pero era preciso que esa escena expiadora se repitiera delante de todos los habitantes de Kyrandia. Primero tenía que devolverles a su forma humana y luego reunirlos. El lugar de reunión estaba claro; la taberna. En el castillo, fue fácil con los trozos de queso que hacía con la máquina desencantar a todos. Para atraer a la gente a la taberna, necesitaba bocadillos de crema de pescado. Liberé al barman de su forma ratuna y me recordó los ingredientes; leche, sésamo y anguila de mar. El mecánico estaba en pleno trabajo de reparar la máquina, así que, de momento, me fui de allí.

El pez lo pesqué fabricando de nuevo la caña con la peonza y el clavo doblados, ambos elementos pude encontrarlos en el basurero. El sésamo fue lo más problemático de conseguir. Fui a ver al ex-alguacil Herman, que había montado un próspero negocio de compra-venta en los antiguos baños públicos. El muy usurero se dedicaba a vender cosas a cambio de piedras preciosas que luego volvía a comprar por unos cuantos granos de sésamo. Evité en todo momento adquirir el puñal que me ofrecía, ya que sospechaba que se trataba del cuchillo asesino. Tuve que entrar y salir de la tienda cientos, pero cientos, de veces para comprar objetos como el soldadito de juguete, el caballito de madera o la pelota de cuero para luego revendérselos a cambio del sésamo. También se quedó con mi machete y las botas del vertedero. Fue bastante complicado, pues siempre cambiaba de opinión todo fue cosa de entrar y salir hasta que quisiera comprar algo que yo tenía. Después de largo tiempo, conseguí seis granos de sésamo. Cinco los cultivé con agua para atraer a las vacas hasta la recolectora. Llené el frasco de leche rompiendo el depósito con un clavo que recogí del montón de desperdicios.

El final estaba próximo. Entré en la taberna, pero la máquina aún seguí rota. Tras una vuelta por los alrededores, por fin fue reparada y la taberna estaba llena con la gente más notable de Kyrandia. Deposité los ingredientes en la cubeta y el barman me entregó el bocadillo, que llevé a la Voz de la Razón para que se personara junto con la cabina del tiempo en la taberna. Tras introducir el retrato en la cabina, en sus cristales se reprodujo la escena del asesinato, demostrándose que, pese a mis esfuerzos por detenerlo, el cuchillo apuñaló al rey y yo quedé con él en la mano, ensangrentado y empapado por las lágrimas. Tras un largo silencio de asombro, la multitud estalló de alegría y tras las disculpas y felicitaciones de todo el mundo, el espectro del rey acusó al Kallak de haber realizado el encantamiento del cuchillo, pues sólo un alquimista como él podía hacerlo. Así pues, no sólo mi buen nombre quedó restaurado, sino que, tras la abdicación del rey Brandon y la expulsión de Kallak, mi hazaña de salvar el reino de la esclavitud a la que fue sometido por los piratas, fue recompensada con un nuevo empleo: rey.

A.T.I.



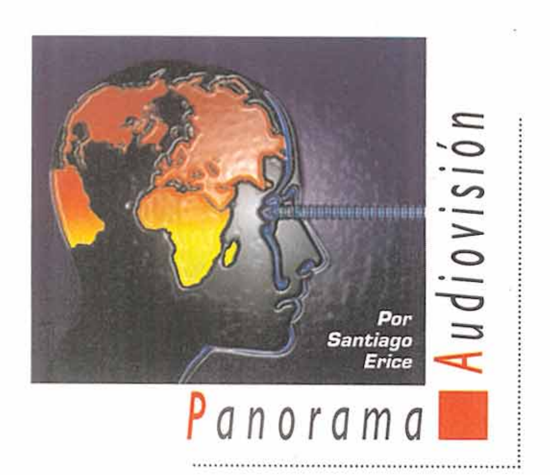
Malcolm's Apartment



Malcolm's Apartment



Malcolm's Apartment



El regreso del chico triste
MANOLO TENA

Con «Las Mentiras del Viento», su nueva colección de canciones, vuelve el chico triste que Manolo Tena enterró, en parte, en «Sangre Española», el disco que le lanzó a la fama. El cantor de los perdedores, los abandonados, los derrotados en el amor y en la vida, regresa a sus raíces. Lo que fue espíritu de salsa irónica y zumbona, se ha tornado en son de bolero desgarrado.



El cantante español que más veces ha cumplido treinta y tres camina en el lado con filo del rock que hizo de Alarma!! un objeto de culto, pero ahora con un boleto premiado en el bolsillo.

Voz cavernosa de whisky y tabaco consumido en grandes cantidades, canciones con subtítulos en forma de citas de sus creadores favoritos, personaje que Bogart hubiera interpretado en blanco y negro si Huston le hubiera propuesto rodar una película en España; Manolo Tena escupe sus composiciones y se identifica con el Lorca de «Poeta en Nueva York» cuando dice: "Para que todos sepan que no he muerto... que un establo de oro habita en mis labios".

Amor y poesía
«EL CARTERO (Y PABLO NERUDA)»









Pablo Neruda, seguramente el último poeta que leía sus rimas ante miles de personas, está exiliado en una isla italiana. El jefe de correos no puede repartir todas las cartas que recibe y contrata al joven Mario Ruoppolo, el hijo de un pescador, como cartero. Mario se hace amigo del poeta chileno y, enamorado de la bellísima y distante Beatrice Russo, pide ayuda a Neruda para conquistar a la mujer que le roba el sueño. Comedia simple y romántica, «El Cartero (y Pablo Neruda)» se inspira en una anécdota real de la biografía del sudamericano. Dirigida por el británico Michael Radford –«En Otro Tiempo, en Otro Lugar», «1.984», «Pasiones en Kenia»–, la película está protagonizada por el fallecido actor italiano Massimo Troisi –«Empezar Desde Tres», «Perdone por el Retraso», «Sólo Nos Queda Llorar»– en el papel de Mario, Philippe Noiret –«Topaz», «La Grande Bouffe», «La Noche de los Generales», «Cinema Paradiso»– en el de Neruda y Maria Grazia Cucinotta –la chica de espaguetis "Barilla"– en el de Beatrice.

Historia de una forma de entender el rock duro
BARRICADA



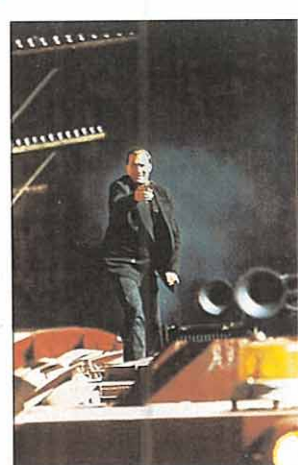
La historia de Barricada constituye un capítulo muy importante de la historia del rock duro en nuestro país durante los últimos años. El cuarteto navarro y su combativa música se ha mantenido suficiente tiempo en la cresta de la ola del género como para que la aparición de un trabajo recopilatorio como «Los Singles» –los ídem de la carrera de la banda más «Bahía Pasaia», «En el Nombre de Dios» y una nueva versión de «Pasión por el Ruido»– tenga el sabor de resumen, compendio y conclusión de una etapa –aunque su final esté todavía por construir–.

Atrapado y potenciado por el carisma y las composiciones de Enrique Villarreal, el grupo siempre ha sabido conectar y compartir experiencias con sectores juveniles y urbanos disidentes. Sus composiciones no se han caracterizado por la complejidad, la innovación o el virtuosismo; pero, moviéndose en patrones clásicos del rock y machacando conciencias, han sido perfectamente identificables con un estilo propio y personal. Cuando lo light invade las neuronas, salir con pitidos en los oídos de un concierto de Barricada resulta un antídoto tan eficaz como edificante.

El cocinero vuelve a salvar el mundo

«ALERTA MÁXIMA 2»





Después de salvar Hawai de una destrucción nuclear –en la vida real, el gobierno francés ha tenido la suerte de que sus enemigos hayan sido escuchimizados ecologistas vegetarianos y no un cachas como Steven Seagal–, el cocinero y ya exMarine Casey Ryback viaja con su sobrina –Katherine Heigl– en el Gran Continental, un super-moderno tren hacia las Montañas Rocosas. Todo se complica cuando un científico loco, Travis Dane –Eric Bogosian–, secuestra el citado tren, desde el que controla un satélite capaz de provocar un auténtico estropicio nuclear y matar a millones de personas. A estas alturas de la película, el lector ya sabe que comienza la traca de efectos especiales y que sólo el superhéroe Casey Riback puede salvar el mundo.

Dirigida por el neozelandés, afincado en Estados Unidos, George Murphy –«Forajidos Intrépidos», «Sin Identidad»–, «Alerta Máxima 2» es un cómic de aventuras en la línea de «Speed» que, sin complejos intelectuales, ofrece al espectador lo que va buscando en las pelis de Steven Seagal: espectáculo y acción in crescendo, culminados con un choque terrorífico entre el Gran Continental y un tren de un centenar de vagones que transportan gasolina. ¡Ninguna pirotecnia fallera ha montado nunca tanto follón!

Entre el melodrama y la intriga

«ECLIPSE TOTAL-DOLORES CLAIBORNE»



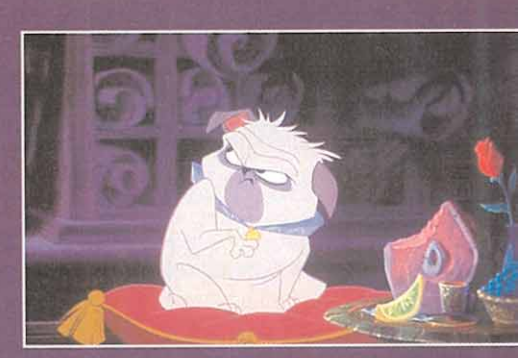
«Eclipse Total» está basado en la novela «Dolores Claiborne» del prolífico escritor de best-sellers Stephen King –sólo Marcial Lafuente Estefanía y Corín Tellado superan sus marcas–, pero en esta ocasión el autor no nos propone un viaje por los tenebrosos mundos del terror, sino por los del thriller y el melodrama. Dirigido por Taylor Hackford –un cineasta capaz de rodar un bodrio como «Oficial y Caballero», aunque también de dotar frescura a un argumento tan convencional como el de «La Bamba»– esta película se asienta en dos grandes actrices y un correcto actor que no suele desentonar: la gorda Kathy Bates de «Tomates Verdes Fritos», la fascinante Jennifer Jason Leigh de «Mujer Blanca Soltera Busca...» y el profesional Christopher Plummer de cualquier cosa que le echen al cuerpo.

Estos actores dan vida a una historia en la que confluyen una periodista y su madre que llevan mucho tiempo sin hablarse. Entre medias, unas relaciones misteriosas y turbulentas entre las dos mujeres, la extraña muerte hace muchos años del cabeza de familia, la de la señora para la que trabaja la madre y un tenaz detective dispuesto a que ningún asesinato quede impune. El eclipse desencadena todo...

Disney descubre a los nativos americanos

«POCAHONTAS»



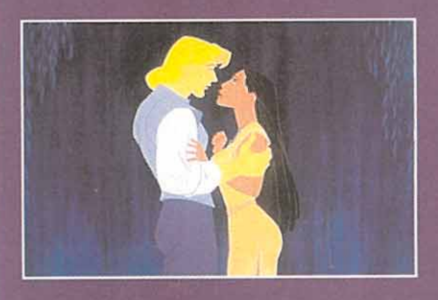


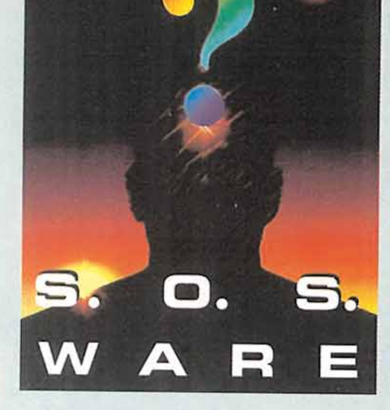
En «Pocahontas», la factoría Disney de dibujos animados se ha apuntado al carro de quienes –a lo Kevin Costner– muestran a los nativos americanos como seres humanos con sentimientos y una cultura propia, en vez de –a lo John Ford– como indios salvajes cuyas únicas aficiones son cortar cabelleras de rostros pálidos, maltratar a mujeres blancas y emborracharse con "agua de fuego". Inspirada vagamente en personajes reales, esta película de animación nos cuenta la historia de la valiente piel roja Pocahontas y su relación con el buscador de oro John Smith, cómo se salvaron la vida mutuamente y cómo se unieron sus espíritus para siempre.

Romántico, de aventuras y con tintes ecologistas, este film sigue los esquemas que ya constituyen una marca de la casa Disney. No olvida las canciones pegadizas, acarameladas y fácilmente tarareables; sus imágenes provocan con facilidad la risa o el llanto; las técnicas de animación son espectaculares; el dibujo de los personajes resulta inconfundible para los fans de la factoría; y la naturaleza y los animales están dotados de personalidad humana. Toda la familia puede ver las aventuras de la hija del jefe Pocahontas, el inglés John Smith, el feroz guerrero Kocum, el colibrí Flit, el mapache Miko, el espíritu de la Abuela o el avaro y codicioso John Ratcliffe.









Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

UN MES MÁS NOS UNIMOS A LA GRAN CITA QUE REPRESENTA LA SECCIÓN DE S.O.S. WARE. PORQUE, EN ÉSO SÍ ESTARÉIS DE ACUERDO CON NOSOTROS, A MÁS DE UNO NOS HACE FALTA UN EMPUJONCILLO DE VEZ EN CUANDO EN LAS APASIONANTES GARRAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS, Y DE LA INFORMÁTICA EN GENERAL. PERO PARA ÉSO ESTAMOS NOSOTROS, PARA HACER QUE ESE ÁRDUO CAMINO SEA UN SENDERO FÁCIL Y NO INQUIETANTE, COMO A MUCHOS LES PUEDE PARECER EN DETERMINADAS OCASIONES. Y RECORDAD, SEGUID MANDÁNDONOS VUESTRAS DUDAS, QUE TARDE O TEMPRANO SERÁN SOLVENTADAS.

ALONE IN THE DARK 2

Estoy en la cueva subterránea a la que se va por el jardín y la otra trampilla está cerrada. ¿Cómo la abro? ¿Cómo se abre el baúl que hay en la caverna del jardín? ¿Sirve para algo el altar de la caverna y la carta gigante del jardín?

Miguel A. López (Córdoba)

La puerta de la cueva se abre deslizando la página de periódico por debajo de la puerta e introduciendo el limpiapipas en la cerradura para hacer caer la llave sobre el periódico y recogerla. El baúl no puede abrirse, sólo ser empujado para dejar al descubierto una carta metálica con la figura del jack de diamantes que, al ser colocada sobre el altar, abrirá una trampilla en el extremo opuesto de la caverna. La carta gigante del jardín sólo sirve como pista para deducir que de las cuatro cartas la correcta es el As de diamantes.

ETERNAM

¿Cómo se puede conseguir la carta astral que me pide el astronauta? ¿Cómo se puede llegar al tercer piso? ¿Y al cuarto y al quinto?

Francisco Manuel SanJuan (Málaga)

La carta astral se consigue en Dorsalis, exactamente en la trastienda de la taberna del pueblo de los barones, donde podrás recogerla de la pared después de interesarte por "algo muy especial" y dar diez monedas de oro al tuerto. La tarjeta del tercer piso se encuentra en los cajones de una de las pantallas del primer piso, la tarjeta del cuarto en una de las habitaciones del tercero y la tarjeta del quinto está en poder del capitán Skirt, el cual te la entregará sólamente cuando esté corriendo la cuenta atrás que indica el tiempo que queda hasta la explosión del reactor nuclear.

LOS TEMPLOS SAGRADOS

¿Cómo se sale de la selva donde unos monos se lían a cocotazos conmigo y no me dejan pasar? ¿Cuál es la clave de la segunda parte?

David González (Madrid)

Construye una cerbatana cortando las cañas de bambú con la hachuela, arranca una espina del cactus y clávala en uno de los frutos del curare. Introduce el fruto en la cerbatana y dispara sobre el jefe de los monos para matarle y conseguir el camino libre. La clave para la segunda parte es RICO PAPASITO.

¿Cómo se mata al jaguar? ¿Hay algún modo de bajar al foso? ¿Qué se hace en la estancia de la cuenta del imix además de cogerla? ¿Sirve para algo la red?

Diego Budávari (Gijón)

Si dejas todos tus objetos podrás bajar al foso, examinar la pared llena de estacas y coger una que está un poco suelta. Mata al jaguar con la estaca, quítale la piel con la hachuela o el hacha y utiliza la piel para recoger la cuenta magnética que flota sobre el altar. La red no sirve para nada.

MUNDODISCO

¿Cómo puedo conseguir el rulo que tiene la señora que está en la barbería?

David Mompo (Xativa, Valencia)

Examina el rulo, habla con la mujer y convéncela de que le conviene hacerse un peinado más moderno. La mujer ordenará al barbero que le quite el rulo y éste se lo guardará en el bolsillo, así que habla con el barbero para que se quede distraído pensando en su amada lechera y róbale el rulo del bolsillo usando las habilidades de ratero.

NOCTROPOLIS

¿Cómo evito ser mordido por la Succubus cuando llego al mausoleo dentro del ataúd?
¿Para qué sirve abrir los hornos?
¿Cómo puedo encontar la Cueva Sombría?

Carlos Cuesta (Valencia)

Abrir los hornos no tiene niguna utilidad y no es posible evitar la mordedura, así que mueve rápidamente una estatua situada al fondo de la cripta para dejar al descubierto unas escaleras. Debajo se encuentra la guarida de la Succubus, donde deberás leer el diario que encontrarás bajo la almohada y escapar forzando los barrotes con la lanza de una de las estatuas.
Si regresas a la catedral, Stiletto aparecerá para ayudarte a destruir a la Succubus y te llevará a la Cueva Sombría para anular el efecto del veneno.

SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿Cómo se arreglan los cables del restaurante giratorio?¿Es necesario pasar la pantalla de la autopista? ¿Para qué sirve la mano de Jesse James una vez colocada en el recogedor de pelotas?

Héctor Cimadevilla (Lérida)

Si colocas el imán en forma de pescado en la mano unida al recogedor podrás extraer un anillo del interior del rollo de cuerda. Y si colocas la lente de aumento del parque de atracciones en los binoculares del restaurante giratorio y conectas los cables sueltos a los binoculares podrás utilizarlos para localizar la "Roca de la rana". La autopista es uno de los minijuegos contenidos en el programa y no resulta imprescindible para acabar la aventura.

SHADOW OF THE COMET

¿Cuáles son los líquidos necesarios para revelar las fotos?

Jorge Martínez (Rubí, Barcelona)

Para revelar las fotos hay que colocar las placas impresionadas en la cubeta y verter sobre ellas el metol, la hidroquinona, el tiosulfito sódico y el metabisulfito potásico.

ULTIMA VII: THE BLACK GATE

No puedo preparar la poción mágica para liberar al vampiro de Skara Brae ni meterlo en la jaula.

José Enrique Martínez (Sevilla)

Mordra conoce los ingredientes correctos y sus proporciones para crear la poción mágica, así que no hagas caso de los consejos del mayor y elabora la poción con ayuda de Caine el alquimista. Luego introduce la jaula terminada en el pozo de las almas, en la parte trasera de la torre oscura, y cuando el liche esté realizando sus ritos a medianoche sobre el altar atrápalo con la jaula y vierte sobre él la poción.

CENTRO MAIL



PRECIOS IVA INCLUIDO

nuestros ordenadores



EQUIPO BÁSICO 486 DX4 75

Microprocesador INTEL 486 DX4 75
Placa DX4 VLB 256 Caché
Controladora VLB
Disco duro 540 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 4 Mb
Tarjeta gráfica VLB 1 Mb
Monitor 14" 0.28 baja radiación
Ratón

139.900
13.866 Pta/mes

EQUIPO MULTIMEDIA 486 DX4 100

Microprocesador INTEL 486 DX4 100
Placa DX4 PCI 256 Caché
Controladora PCI
Disco duro 540 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 baja radiación
Ratón
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 ASP
CD-ROM doble velocidad

199.900
19.814 Pta/mes

Sistema Operativo opcional
- MS DOS 6.2
- MS DOS 6.2 + Windows .11
- Windows 95

EQUIPO MULTIMEDIA PENTIUM

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché INTEL
Controladora PCI
Disco duro 540 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 baja radiación
Ratón
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 ASP
CD-ROM doble velocidad

PENTIUM 100 **229.900**
22.708 Pta/mes

Consultar precio para otras configuraciones



toda una selección de componentes

PLACAS

Placa 486 DX4 VLB	14.990
Placa base 486 PCI Controladora y puerto integrados	19.990
Placa PENTIUM Intel	29.990

MICROS

Micro INTEL 486 DX2/66 Mhz	17.990
Micro INTEL 486 DX4/75 Mhz	19.990
Micro INTEL 486 DX4/100 Mhz	24.990
Micro INTEL PENTIUM 100 Mhz	49.990
Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz	79.990

CONTROLADORAS

Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	1.990
Controladora PCI 2FDD/4HDD/2S/IP/IG	5.490
Controladora PCI A.V. doble ventilador	7.490
Controladora VLB 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.990
Controladora VLB A.V. doble ventilador	7.490

DISQUETERA

FDD 3,5" 1,44Mb	4.990

DISCOS DUROS

Disco Duro 540 Mb	22.990
Disco Duro 850 Mb	32.990
Disco Duro 1 Giga	39.990

MEMORIAS

SIMM 1Mb 30 contactos	5.990
SIMM 4Mb 72 contactos	19.990
SIMM 8Mb 72 contactos	39.990
SIMM 16Mb 72 contactos	69.990
Memoria 1 Mb SVGA	10.990

TARJETAS DE VIDEO

SVGA VLB S3-805 1Mb	12.990
SVGA VLB Cirrus Logic	12.990
SVGA PCI 1Mb ampliable 2 Mb	14.990
SVGA PCI S3-864 1Mb	16.990
SVGA PCI S3-868 1Mb con MPEG	19.990
SVGA PCI S3-968 2Mb con MPEG	39.990

MONITORES

GOLDSTAR 14" Pantalla antirreflejos, Punto 28mm, Frec. barrido multimodo, Green Energy	34.990
PROVIEW 14" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación	36.990
GOLDSTAR 15" Pantalla antirreflejo, Punto 28 mm, Frec. barrido Autoscan, Control digital en pantalla, MPR-II Green Energy	54.990
GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, 0.28 no entrelazado, Pantalla plana, Energy system, Baja radiación	99.990

SONIDO - MULTIMEDIA

Sound Blaster 16 Pro ASP	13.990

TECLADOS

Teclado 102 teclas menbrana	2.990
Teclado mecánico	3.990

VENTILADORES

Ventilador 486	1.490
Ventilador PENTIUM	1.990

SISTEMA OPERATIVO

MS DOS 6.2	4.990
MS DOS 6.2 + Windows 3.11	16.990
Windows 95	16.990

CAJAS

Sobremesa T1 ó W1	7.990
Minitorre T2 ó W2	7.990
Sobremesa o Minitorre Deluxe	9.990

T2 W2 DELUXE

Sound BLASTER



Sound BLASTER 16 Value Edition

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990 Con ASP: 22.990

Sound BLASTER AWE 32 Value Edition

- Síntesis avanzada"WavEffects" con calidad MIDI que incluye 128 instrumentos melódicos, 6 conjuntos de percusión, 16 canales y polifonía de 32 voces
- Generador de efectos AWE32 programable con reverberación, coros y QSound
- 512 Kb de RAM para muestras de sonido
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

29.990 Con ASP: 42.990

DISCOVERY CD 16 Value Edition

Sistema Multimedia con un fascinante software
- Tarjeta de audio estéreo de alta calidad Sound Blaster 16
- Unidad CD-ROM
- Altavoces estéreo
- Drivers para DOS y Windows 3.1, compatible con OS/2 2.1
- Software de utilidades Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de primer nivel

34.990



DISCOVERY CD 16 4X **49.990**

MULTIMEDIA HOME CD 4X

El kit Multimedia para toda la familia
- Unidad CD-ROM interna multisesión de cuadruple velocidad compatible con PhotoCD multisesión y CD-ROM XA, cumpliendo la norma MPC de nivel 2
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 16Pro ASP
- Altavoces estéreo amplificados y micrófono dinámico incluidos
- Drivers para DOS y Windows 3.1, compatible con OS/2 2.1
- Herramientas de audio y software de síntesis de voz Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de la gama Microsoft Home

65.990

BLASTERKEYS (Piano MIDI) **19.990**

VIDEO BLASTER MP400 **34.990**
MICROFONO **2.990**
CABLE JOYSTICK DOBLE **1.990**
CABLE MIDI **3.990**

el ordenador a tu medida



Monta tu propio ordenador. Con este formulario podrás comprobar lo poco que te cuesta disponer de un ordenador **TECNOwave** con la garantía **Centro MAIL.**

COMPONENTE	PVP	COMPONENTE	PVP
PLACA	....	MONITOR	....
MICRO	....	TECLADO	....
CONTROLADORA	....	VENTILADOR	....
DISCO DURO	....	CAJA	....
DISQUETERA	....	SISTEMA OPERATIVO	....
MEMORIA	....	TOTAL (IVA incluido)	....
TARJETA DE VIDEO	....		



ZIP IOMEGA

39.990

100 MB DISPONIBLES EN CADA DISQUETE

Modelos: SCSI y Puerto Paralelo



GoldStar 2X **13.990** — 4X **24.990**

MITSUMI 4X **24.990**

TEAC SuperQuad 4X **27.990**

SONY 2X **14.990**

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO

PRECIOS IVA INCLUIDO

PRIMAX®

ALTAVOCES



60W — 5.990
120W — 7.990
240W — 10.990



60W SOBREMESA — 9.990

ESCANNERS



32 B/N — 9.900



TRUE COLOR — 22.990



COLOR MOBILE DIRECT — 28.900
COLOR MOBILE OFFICE — 39.990

RATONES



AZUL
MARFIL
NEGRO
ROJO

1.990

JOYSTICKS FIRESTORM



GAME CONTROL — 1.990
GAMESTICK — 1.995
INFRARED 1 JUGADOR — 4.990
INFRARED 2 JUGADORES — 6.990

Mira...

i·glasses! VIRTUAL I·O

La *realidad virtual* ya en tu ordenador



VERSION VIDEO PAL

- Visualización señal de vídeo, TV y videocámara.
- Conectable a PlayStation, Saturn y videoconsolas en general.
- Sonido estereofónico.
- Imágenes en 3D estereoscópicas.
- Vídeo de demostración.
- Manual en castellano

109.900

VERSION PC

- Para juegos en 3D estereoscópicos.
- Tracking del movimiento de la cabeza para realidad virtual.
- Incluye las versiones completas de ASCENT, DESCENT, FLY, HERETIC, VR SLINGSHOT y VIRTUAL TV.
- Actualizaciones para DARK FORCES y MAGIC CARPET.

169.900

ACTUALIZACION VERSION VIDEO A VERSION PC — 64.900

VARIOS - MODEMS

LIBROS DE PISTAS

LIBRO I. Alone in the Dark, Amazon, Archivos Secretos de Sherlock Holmes, Bargon Attack, Cadaver con mapas, Colorado, Dark Seed, Dune, Fascination, Hook, Ishar, Ishar II, Kult, Laura Bow: The Dagger of Amon Ra, Maniac Mansion, Maupiti Island, Pandora, Shadow of the Beast II, Space Quest III, Targhan, Ween, Xenomorph.

LIBRO II. Cadaver: Pay Off, Captain Blood, Curse of Enchantia, Eternam con mapas, Eye of the Beholder II, Goblins, Kyrandia con mapas, Le Fetiche Maya, Loom, Lost in Time, Lure of the Tempress, Monkey Island I, Operation Stealth, Shadowlands con mapas, Space Quest V, Syndicate con mapas, Ultima VII (cheat mode), Ultima VII 2: Serpent Isle (cheat mode), Wax Works.

LIBRO III. Cruise for a Corpse, Dune II, Elvira, Future Wars con mapas, Innocent, Lost in Time 2, Monkey Island 2, Shadow of the Comet, Simon the Sorcerer, Veil of Darkness.

LIBRO IV. KGB, King´s Quest VI con mapas, Leather Goddesses of Phobos, La Mitad Oscura, Legend of Djel, Prince of Persia 2 (cheat mode), Return to Zork, Shadowcaster, Star Trek, The 7th Guest con mapas, The Patrician, Ultima VII, Ultima VII 2: Serpent Isle.

LIBRO V. Cobra Mission, Goblins 2, Homey D'Clown, Inca II, Labyrinth of Time, Lands of Lore con mapas, Obitus con mapas, Return of the Phantom, Sam and Max, Star Trek II, The Immortal con mapas, Wayne´s World.

LIBRO VI. Alone in the Dark II con mapas, Beneath a Steel Sky, Beverly Hill Billies, Black Sect, Dracula Unleashed, Gabriel Knight, Heart of China, Heimdall con mapas, Heimdall 2, La Abadía del Crimen, Myst, Red Hell, Rex Nebular (claves), Hand Of Fate.

LIBRO VII. Doom (mapas y claves), Dragonsphere, Ishar 3, Larry VI, Reunion, Robinson's Requiem, Trick or Treat con mapas, UFO, Ultima VII: The Pagan con mapas.

LIBRO VIII. Al Qadim, Bloodnet, Doom II, Dragon Lore, Dreamweb, Ecstatica, Freddy Pharkas, Magic Carpet, Outpost, The Journeyman Project, Tie Fighter, Universe, Xanth.

LIBRO IX. Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Inferno, Kyrandia 3, Lemmings, Little Big Adventure, Noctropolis, Police Quest 4, System Shock con mapas, Wake of the Raveger, Wing Commander III.

LIBRO X. Alone in the Dark III, Big Red Adventure, Bureau 13, Commander Blood, Cyberia, Hell, Lords of the Realm, Panzer General, Retribution, Rise of the Triad, Warcraft.

LIBRO XI. Armored Fist, Bioforge, Discworld, Flight of the Amazon Queen, Full Throttle, Master of Magic, Star Trek Next Generation: A Final Unity, X-COM.

USRobotics

24.990

FAX-MODEM EXTERNO 14.400
V42, V42bis, MNP2-4, MNP5, V23 Ibertex

BOCA

FAX-MODEM EXTERNO 14.400 — 18.990
FAX MODEM EXTERNO 28.800 — 32.990

IMPRESORAS

Hewlett-Packard

HP DESKJET 600 B/N — 47.990
KIT COLOR — 6.990
HP DESKJET 660 COLOR — 67.990



EPSON

EPSON 820 B/N — 47.990
KIT COLOR — 12.490
EPSON STYLUS COLOR — 79.990
EPSON STYLUS PRO — 109.990



Genius®



EASY-MOUSE — 1.495



MOUSE TOO — 2.495



SCANMATE 256 — 14.990
SCANMATE COLOR — 32.990



HIENCODER VGA TO TV CONVERTER — 19.990

JOYSTICKS





















ANALOG EDGE II	3.900
AVENGER PRO	3.495
COMMAND PAD	2.895
DIGITAL PROPAD	3.990
FLIGHSTICK	8.995
GAME PAD GRAVIS	4.500
GENIUS GAMEPAD J-05	1.995
GENIUS J-08	1.995
GRAVIS ANALOG PRO	7.990
MEGA PAD VIII	3.595
MEGAGRIP VIII	3.995
PC FLIGHT PRO	3.490
PC MISSION	2.990
PC RAIDER	4.290
PC TRACKSTICK	9.990
PYTHON 5	1.995
RAIDER 5	2.990
SIDEWINDER	6.900 (3D PRO 11.900)
SKYHAWK	1.995
STARFIGHTER 5	2.595
SUPER WARRIOR 5	3.995
TELEMACH 200	6.900
TORNADO	3.490
WINGMAN	5.300

ARCHIVADORES



PORTY-BOX — 1.995



CD-ROM 5x1 — 495
CD-ROM 5x2 — 795
DISK-CUBE 15 3.5" — 795



MULTI-BOX MAXI — 3.425



MULTI-BOX MINI — 2.495







MAGIC-5-BOX 3.5" — 575



TORRE DOBLE 120 CD'S — 6.995

EUROBOX 3.5" 100 — 850
EUROBOX 3.5" 50 — 750
EUROBOX CD 12-16 — 950
EUROBOX CD 24-32 — 1.475



FLIP DISK 12 CD'S — 1.995
FLIP DISK 24 CD'S — 3.195



ARMARIO LASERLINE 36 CD'S — 3.995



ALFOMBRILLA RATON	795	DISCO LIMPIADOR CD-ROM	1.675	LIMPIA SUPERFICIES	815
CAJA 10 DISCOS FORMATEADOS	595	KIT LIMPIEZA CD-ROM...	815	RADIOTRACK	6.990
DISCO LIMPIADOR 3.5"	815	LIMPIA PANTALLAS	815		



TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX

aventuras gráficas

LOST EDEN



Espectacular producción de Cryo, creadores del Dune, que se desarrolla en Eden, un lugar imaginario en el que hombres y dinosaurios han coexistido pacíficamente durante largo tiempo. Sin embargo, la amenaza surge en la persona de Moorkus Rex, un tirano que pretende destruir ambas razas. Y tu misión consiste en evitarlo... Cabe destacar especialmente sus gráficos renderizados y las animaciones excepcionales.

CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

FULL THROTLE



Producción de LucasArts en la que el protagonista es Ben, uno de los más salvajes motoristas de Norteamérica, al cual debemos ayudarle a desvelar un misterio que le inculpa junto a su banda en un asesinato que no han cometido. Son especialmente destacables sus gráficos, en la mejor tradición de Lucas, y su banda sonora, compuesta por un famoso grupo americano de heavy metal y rock duro. Como novedad se puede reseñar la inclusión de multitud de escenas arcade, en las que controlas directamente a Ben.

CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA

FADE TO BLACK





Es la continuación de Flashback, con una nueva técnica de gráficos 3D. En el año 2190, nuestro protagonista, Conrad, regresa a casa en estado de hibernación, pero su nave es interceptada en la Luna por una raza alienígena, de donde deberá escapar. Todo el juego se desarrolla en 3D, con fondos de texturas tramadas, objetos 3D dinámicos y movimientos de cámaras hiperrealistas.

CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA





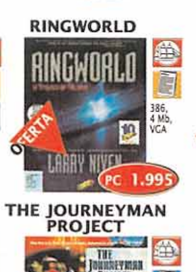


















Título	Oferta	Precio	Requisitos
2000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO	OFERTA	PC 975	286, 1 Mb, VGA
ALIENS		CD CONS.	
ALONE IN THE DARK 3		CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
ARE YOU AFRAID OF DARK?		CD 8.495	386, 4 Mb, SVGA
BARGON ATTACK	OFERTA	PC 2.495	286, 1 Mb, VGA
BIG RED ADVENTURE		CD 2.995	386, 4 Mb, VGA
BIOFORGE		CD 6.990	486, 8 Mb, VGA
BUREAU 13		CD 6.495 / PC 5.995	386, 2 Mb, VGA
CASTLE OF DR. BRAIN	OFERTA	PC 1.495	386, 2 Mb, VGA
CLUB DEAD		CD 8.495	486, 4 Mb, VGA
COMMANDER BLOOD		CD 7.495	386, 2 Mb, VGA
CRITICAL PATH	OFERTA	CD 1.990	386, 4 Mb, VGA
CRUISE FOR A CORPSE	OFERTA	CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
CURSE OF ENCHANTIA	OFERTA	PC 1.295	286, 1 Mb, VGA
CYBERWAR		CD 10.795	486, 4 Mb, VGA
DAEDALUS ENCOUNTER		CD CONS.	486, 8 Mb, SVGA
DAY OF THE TENTACLE	OFERTA	CD 3.490 / PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
DRAGON LORE		CD 8.995	486, 4 Mb, VGA
DUNE II	OFERTA	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
ECSTATICA		CD 8.095	486, 4 Mb, VGA
FREDDY PHARKAS		CD 7.495 / PC 6.495	386, 2 Mb, VGA
GABRIEL KNIGHT		CD 9.795 / PC 7.995	386, 4 Mb, VGA
GUILTY		CD 7.495 / PC 6.495	386, 4 Mb, VGA
HEART OF CHINA	OFERTA	PC 1.495	286, 1 Mb, VGA
HELL		CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
INCA COLLECTION		CD 4.975	386, 2 Mb, VGA
INDY JONES U. CRUZADA	OFERTA	PC 975	286, 1 Mb, VGA
JOURNEYMAN PROJECT TURBO		CD 6.495	386, 4 Mb, SVGA
JUMP RAVEN		CD 8.495	486, 8 Mb, SVGA
KGB	OFERTA	CD 2.995	286, 1 Mb, VGA
KING'S QUEST VII		CD 10.995	386, 4 Mb, SVGA
LARRY I	OFERTA	CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
LARRY VI	OFERTA	PC 2.995	286, 4 Mb, VGA
LAURA BOW	OFERTA	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
LAWNMOWER MAN	OFERTA	CD 3.990	486, 4 Mb, VGA
LE FETICHE MAYA	OFERTA	PC 975	286, 1 Mb, VGA
LEGEND OF DJEL	OFERTA	PC 975	285, 1 Mb, VGA
LITTLE BIG ADVENTURE		CD 7.195 / PC 7.195	486, 4 Mb, SVGA
LUNICUS		CD 8.495	386, 4 Mb, SVGA
MAABUS		CD 8.495	486, 4 Mb, SVGA
MAUPITI ISLAND	OFERTA	PC 975	286, 1 Mb, VGA
MIRAGE		CD 6.990	486, 4 Mb, VGA
MISSION CRITICAL		CD 7.495	
MUNDODISCO		CD 8.495 / PC 7.495	386, 4 Mb, VGA
MYST		CD 8.495	386, 4 Mb, SVGA
NOCTROPOLIS		CD 8.095	386, 4 Mb, SVGA
ORION CONSPIRACY		CD CONS.	386, 4 Mb, SVGA
PAPARAZZI		CD CONS.	
PHANTASMAGORIA		CD 9.495	486, 8 Mb, SVGA
POLICE QUEST 4		CD 8.995 / PC 7.495	386, 4 Mb, VGA
PRISIONER OF ICE		CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
RED HELL	OFERTA	PC 1.995	386, 2Mb, VGA
RETRIBUTION	OFERTA	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
RETURN OF THE PHANTOM	OFERTA	PC 2.995	286, 2 Mb, VGA
RETURN TO ZORK	OFERTA	PC 4.495	286, 2 Mb, VGA
REX NEBULAR	OFERTA	PC 1.995	286, 2 Mb, VGA
RINGWORLD	OFERTA	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
SAM & MAX HIT THE ROAD	OFERTA	CD 3.490 / PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
SPACE QUEST 6		CD 7.995	486, 8 Mb, SVGA
SPACE QUEST I	OFERTA	CD 1.995 / PC 1.495	286, 1 Mb, VGA
SPACE QUEST IV	OFERTA	CD 2.990 / PC 2.995	386, 2 Mb, VGA
SPACE QUEST V	OFERTA	PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
STAR TREK JUDGMENT RITES		PC 7.495	386, 2 Mb, VGA
STAR TREK NEXT GENERATION		CD 9.495	485, 8 Mb, SVGA
THE 7TH. GUEST	OFERTA	PC 1.995	386, 4 Mb, SVGA
THE JOURNEYMAN PROJECT	OFERTA	CD 3.990	386, 8 Mb, SVGA
THE LAST DINASTY		CD 9.995	486, 8 Mb, VGA
TOTAL DISTORTION		CD CONS.	
UNDER A KILLING MOON		CD 11.495	386, 4 Mb, SVGA
WITCHAVEN		CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
WOLF		CD CONS.	
WOODRUFF		CD 7.495	486, 4 Mb, VGA





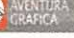





















MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO

estrategia rol ■ mesa

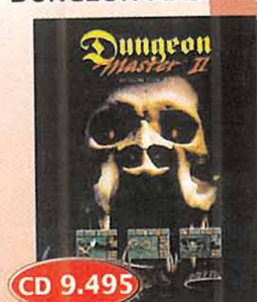
COMMAND & CONQUER

El descubrimiento de un nuevo mineral llamado Tiberium en uno de los países del Tercer Mundo provoca un conflicto entre las naciones divididas en dos bloques. Puedes participar en cualquiera de ellos, y disfrutar de los gráficos más espectaculares creados para un juego de estrategia, con más de 60 minutos de secuencias cinemáticas renderizadas.

486, 4 Mb, VGA

CD 7.495

DUNGEON MASTER II



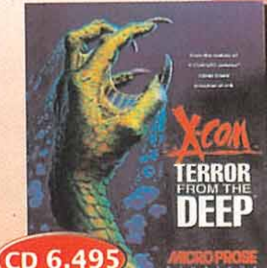
La primera parte sentó las bases de lo que serían los juegos de rol, y ahora vuelve para redefinir el estándar con sus sorprendentes gráficos en VGA. Sumérgete en un mundo de pueblos, bosques y templos en el que las criaturas y caracteres piensan y reaccionan.

386, 4 Mb, VGA

CD 9.495



X-COM TERROR FROM THE DEEP

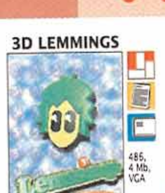


Juego de estrategia programado por Micropose, segunda parte del UFO Enemy Unknown. Al igual que en éste debes combatir la amenaza de una invasión de seres extraterrestres, pero esta vez la acción se sitúa en las profundidades marinas. Destaca especialmente la ambientación del fondo marino y la recreación del armamento submarino.

CD 6.495

386, 4 Mb, SVGA

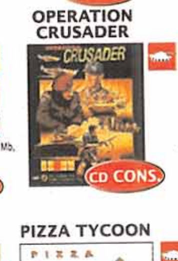










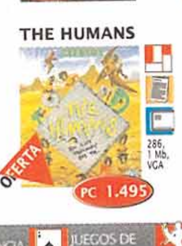



















Título	Precio	Requisitos
3D LEMMINGS	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
A-IV NETWORKS	PC 8.495	386, 4 Mb, SVGA
ALIEN LEGACY	CD 7.995 / PC 7.995	386, 4 Mb, VGA
ASTERIX	CD 5.495	386, 2 Mb, VGA
BATTLE BUGS	CD 6.495 / PC 6.495	386, 4 Mb, VGA
BLACK SECT (OFERTA)	PC 1.995	386, 4 Mb, SVGA
BOLIX (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA
BOSTON BOMB CLUB (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA
BUSH BUCK (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA
CAMPAIGN (OFERTA)	CD 3.990	386, 4 Mb, SVGA
CHESSMASTER 4000 TURBO	CD 6.745 / PC 6.295	486, 4 Mb, VGA
COBRA MISSION (OFERTA)	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
COLONIZATION	CD 6.995 / PC 6.745	386, 4 Mb, VGA
CRUSADERS OF DARK SAVANT	CD 4.295 / PC 4.295	286, 1 Mb, VGA
CRYSTAL CALIBURN PINBALL	PC 5.990	386, 4 Mb, SVGA
D-DAY	PC 5.395	386, 4 Mb, VGA
DETROIT	PC 4.495	386, 4 Mb, VGA
DOMINUS	CD 7.495	386, 4 Mb, VGA
EPIC PINBALL	Reg. 9.600 / Sha. 750	386, 4 Mb, VGA
FIELDS OF GLORY (OFERTA)	CD 3.990	386, 4 Mb, VGA
FREEDOM (OFERTA)	PC 495	286, 1 Mb, VGA
GAZILLIONAIRE	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
GEAR WORKS (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA
GREAT NAVAL BATTLES II (OFERTA)	CD 4.990	386, 4 Mb, SVGA
GREAT NAVAL BATTLES III	CD CONS.	386, 4 Mb, VGA
HIGH SEAS TRADER	CD 5.495 / PC 5.495	386, 4 Mb, VGA
HIRED GUNS (OFERTA)	PC 1.995	386, 2 Mb, VGA
ISHAR (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA
ISHAR III	CD 6.745 / PC 5.395	386, 4 Mb, VGA
KNIGHTS OF XENTAR	CD 10.495	386, 4 Mb, VGA
LANDS OF LORE (OFERTA)	CD 1.995 / PC 3.995	386, 2 Mb, VGA
LAS VEGAS GIRLS	CD 7.495	
LORDS OF MIDNIGHT	CD 7.995	386, 4 Mb, VGA
LORDS OF THE RINGS (OFERTA)	CD 2.990	386, 4 Mb, VGA
MACHIEVELLI	CD 9.495	386, 4 Mb, SVGA
MENZOBERRANZAN (OFERTA)	CD 3.490	386, 4 Mb, VGA
METAL AND LACE	PC 5.845	386, 4 Mb, VGA
METAL MARINES	PC 6.495	486, 4 Mb, SVGA
MOTOR CITY	CD 4.495	386, 4 Mb, VGA
OPERATION COMBAT (OFERTA)	PC 495	286, 1 Mb, VGA
OPERATION CRUSADER	CD CONS.	
OUTPOST (OFERTA)	CD 5.990	386, 4 Mb, VGA
PANZER GENERAL	CD 6.495 / PC 6.495	386, 4 Mb, VGA
PATRIOT (OFERTA)	CD 3.095	386, 4 Mb, VGA
PC MUS	PC 2.245	386, 1 Mb, VGA
PERFECT GENERAL (OFERTA)	CD 1.990	386, 1 Mb, VGA
PERFECT GENERAL II	CD 7.495	386, 4 Mb, SVGA
PIRATES (OFERTA)	CD 1.995	386, 2 Mb, VGA
PIRATES GOLD (OFERTA)	CD 1.995	386, 2 Mb, VGA
PIZZA TYCOON	CD 9.495	386, 4 Mb, VGA
POWER HOUSE	CD 5.995	386, 4 Mb, VGA
RAVENLOFT (OFERTA)	CD 3.990	386, 4 Mb, VGA
ROBINSON'S REQUIEM (OFERTA)	PC 1.995	386, 2 Mb, VGA
SHADOW CASTER (OFERTA)	CD 2.990	386, 2 Mb, VGA
SHADOW SORCERER (OFERTA)	PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
SPACE FEDERATION	PC 8.495	386, 4 Mb, VGA
STEEL PANTHERS	CD CONS.	
STAR CRUSADER	CD 5.495	386, 2 Mb, VGA
STRIP POKER	CD 5495	486, 4 Mb, VGA
STRIP POKER II DELUXE (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA
SYNDICATE (OFERTA)	CD 2.990	386, 4 Mb, VGA
TERMINATOR 2: CHESS WARS (OFERTA)	PC 1.995	386, 2 Mb, VGA
TETRIS (OFERTA)	PC 495	286, 1 Mb, VGA
THE CIVIL WAR	CD 7.995	386, 4 Mb, SVGA
THE HORDE (OFERTA)	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
THE HUMANS (OFERTA)	PC 1.495	286, 1 Mb, VGA
THEME PARK	CD 7.195 / PC 6.295	386, 4 Mb, VGA
TRANSPORT TYCOON	CD 6.995 / PC 6.745	386, 4 Mb, VGA
USS TICONDEROGA	CD CONS.	486, 4 Mb, SVGA
WALLS OF ROME (OFERTA)	CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
WAX WORKS (OFERTA)	PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
ZYCONIX (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA

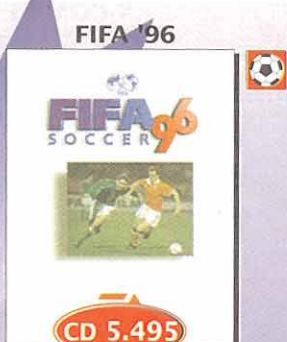
 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA  JUEGOS DE MESA  LUCHA  PACK   PLATAFORMAS  ROL  ARCADE  SIMULADORES  MÚSICA  SHAREWARE  UTILIDADES  



TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

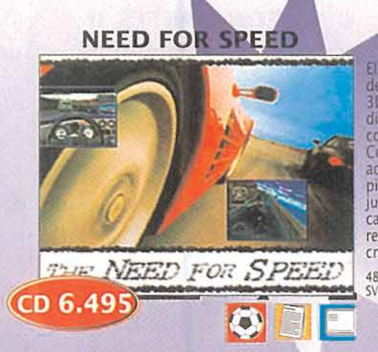
FIFA '96



Las novedades más destacadas que presenta esta nueva versión son: gráficos y animaciones diseñados en Silicon Graphics, nuevos movimientos de los jugadores, más de 4.000 jugadores reales en 12 ligas, incluida la española, y tecnología Virtual Stadium que proporciona un número ilimitado de ángulos de cámara.

CD 5.495

NEED FOR SPEED



El mejor juego de carreras para 3DO ahora disponible para compatibles. Coches reales, acción real, pistas reales. ¡El juego de carreras más realista jamás creado!

486, 8 Mb, SVGA

CD 6.495

PC FUTBOL 4.0



Última versión del programa de fútbol más vendido. Incluye todos los datos de casi 1000 jugadores y 42 equipos de la temporada 95-96. Participa en la Primera o Segunda División, Copa del Rey o competiciones europeas en un simulador mejorado con más de 1900 nuevas animaciones; tienta a las estrellas de tus rivales o amplía el estadio; empieza desde cero como técnico en Segunda y gana prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Es el juego de fútbol más completo, avalado por Michael Robinson.

386, 4 Mb, VGA

CD 2.695
PC 2.695




- ACTION SOCCER — CD 5.995
- ACTUA SOCCER — CD 6.495
- AL UNSER, JR. — CD 5.995
- ARCADE POOL — PC 3.595
- BASKET PLAY OFF — OFERTA PC 975
- BATTLE BEAST — CD CONS.
- BRUTAL — CD 5.995
- CD BASKET — CD 4.445
- CYBERBYKES — CD 6.995



- CYBER RACE — OFERTA PC 1.995
- CYBER SPEED — CD CONS.
- CYCLEMANIA — CD 6.295
- DELTA V — OFERTA PC 1.995
- F1 GRAND PRIX — OFERTA PC 1.995
- FATAL RACING — CD 6.495
- FUZZY'S WORLD MINIGOLF — CD 4.990, PC Reg 4.990, Sha 750
- FX FIGHTER — CD 6.995
- GOAL — OFERTA PC 2.995





- HI-OCTANE — CD 6.495
- INDY CAR RACING — OFERTA CD 1.995
- INDY CAR RACING 2 — CD 6.395
- INTER. TENNIS OPEN CHAMPIONSHIP — PC 595
- INTERNATIONAL TENNIS OPEN — CD 6.995
- JACK NICKLAUS GOLF — OFERTA PC 975
- KING PIN — CD 3.995, PC 3.995
- LIVERPOOL — OFERTA PC 975
- LOTUS — OFERTA PC 975





- MANCHESTER UNITED 2 — CD 4.495, PC 4.495
- MANCHESTER UNITED EUROPE — OFERTA PC 975
- MEGARACE — OFERTA CD 4.990
- MICHAEL JORDAN IN FLIGHT — OFERTA CD 2.990, PC 2.990
- MICRO MACHINES 2 — CD 6.995
- MILLE MIGLIA — OFERTA PC 975
- MORTAL KOMBAT — OFERTA PC 2.995
- MORTAL KOMBAT III — CONS.
- NBA LIVE '95 — CD 5.495



- NHL HOCKEY '96 — CD 5.495
- NICK FALDO'S GOLF — OFERTA PC 595
- NO EXIT — OFERTA PC 495
- OLIMPIADAS '92 ATLETISMO — OFERTA PC 495
- OLIMPIADAS '92 GIMNASIA — OFERTA PC 495
- ONE MUST FALL — REG. 5.990, SHA. 750
- OVERDRIVE — PC 3.995
- PARIS DAKAR — OFERTA PC 975
- PC BASKET 3.0 — PC 2.750




- PC CALCIO — PC 2.245
- PGA TOUR GOLF'96 — CD 5.495
- PICTURE PERFECT GOLF — CD 7.495
- PRESIDENTE — CD CONS.
- PRIMAL RAGE — CD 6.995
- PROTOTYPE — CD 4.495
- RISE OF THE ROBOTS — OFERTA CD 2.990
- SANGO FIGHTER — REG. 3.990, SHA. 750
- SCREAMER — CD 4.995

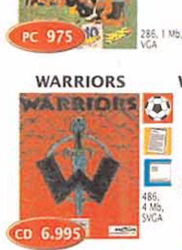







- SKIDOO — OFERTA PC 495
- SLIPSTREAM 5.000 — CD 5.495, PC 4.995
- SOCCER SUPERSTARS — CD 5.495
- SPEED RACER — OFERTA PC 975
- STRIKER — OFERTA PC 975
- STRIKER 95 — CD 6.495, PC 6.495
- STUNT CAR RACER — OFERTA PC 495
- SUMMER OLYMPIAD — OFERTA PC 495
- SUPER KARTS — CD 4.995, PC 3.995



- SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO — CD 6.495, PC 5.995
- ULTIMATE BODY BLOWS — OFERTA PC 2.995
- VIRTUAL POOL — CD 9.495
- WACKY WHEELS — CD 6.990, PC Reg 4.990, Sha 750
- WARRIORS — CD 6.995
- WINTER CHALLENGE — OFERTA PC 975
- WINTER OLIMPICS — OFERTA PC 1.990
- WORLD CUP USA '94 — OFERTA PC 2.990
- WWF EUROPEAN RAMPAGE — OFERTA PC 975







 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 VOCES INGLES
 PANTALLA INGLES
 AVENTURA GRAFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACION
 EDUCATIVO

 EROTICO

PRECIOS IVA INCLUIDO

arcade plataformas



DARK FORCES

Experimenta la potencia de disparo en primera persona en el universo de Star Wars, en un juego creado por LucasArts basándose en el estilo de Doom. Los ambientes son totalmente interactivos, con transformaciones de muros y suelos, plataformas y cintas transportadoras en movimiento; la iluminación es realista y dispones de 10 armas letales diferentes para luchar contra 20 clases de enemigos distintos.

386, 8 Mb, VGA



CD 7.495

MECHWARRIOR 2

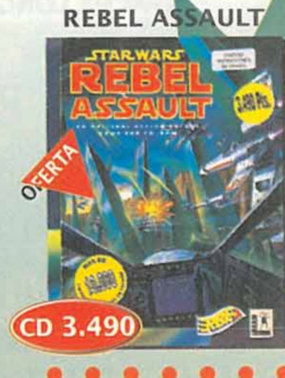


Inspirado en el universo Battletech, este juego se desarrolla en el siglo XXXI, cuando la lucha por el poder provoca una sociedad de clanes enemigos. La guerra es constante, y se realiza a través de combates entre sofisticados robots, verdaderas máquinas de guerra que podrás personalizar con 20 sistemas armamentísticos diferentes.

486, 8 Mb, VGA

CD 8.495

REBEL ASSAULT



OFERTA — CD 3.490

El juego más vendido de la historia en formato CD-ROM. Toma el control de cualquiera de los cuatro vehiculos de la Guerra de las Galaxias en una variedad de escenarios de combate creados por LucasArts y lucha contra el Imperio. Incluye secuencias de vídeo de las películas y banda sonora producida por John Williams.

386, 4 Mb, VGA













- **AN AMERICAN TAIL** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **ARCTIC MOVES** — PC 1.795 — 286, 1 Mb, VGA
- **BATTLEDROME** — CD 6.495 / PC 6.495 — 386, 1 Mb, VGA
- **BLAKE STONE** — Reg. 4.500 / Sha. 750 — 386, 1 Mb, VGA
- **BLUE BROTHERS JUKEBOX ADV** — OFERTA — CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **BOPPIN** — REG. 4.200 — 386, 1 Mb, VGA
- **CHAOS CONTROL** — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **CHAOS ENGINE** — OFERTA — PC 2.495 — 386, 1 Mb, VGA
- **CORRIDOR 7** — OFERTA — CD 2.995 — 386, 2 Mb, VGA

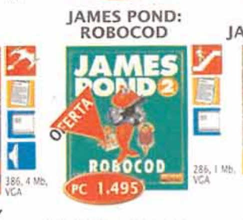






- **CREATURE SHOCK** — CD 9.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **D!ZONE (Niveles Doom)** — CD 5.490
- **DARKER** — CD 8.495 / PC 5.495
- **DESCENT** — CD 8.995 / PC 8.495
- **DESERT STRIKE** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **DISCOVERIES OF THE DEEP** — OFERTA — PC 1.995 — 386, 4 Mb, VGA
- **DRAGON'S LAIR** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 2 Mb, VGA
- **DRUG WARS** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **EARTHSIEGE** — CD 7.495 / PC 6.495 — 385, 1 Mb, VGA — 386, 4 Mb, VGA






- **EXTASY** — OFERTA — PC 975 — 286, 1Mb, VGA
- **FANTASTIC DIZZY** — OFERTA — PC 1.495 — 286, 1Mb, VGA
- **FURY** — CD 9.495 — Windows 95
- **GALACTIC EMPIRE** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **HOCUS POCUS** — REG. 4.500 / SHA. 750 — 386, 1 Mb, VGA
- **HUGO 2** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **INFERNO** — CD 8.095 — 386, 4 Mb, VGA
- **JAMES POND: ROBOCOD** — OFERTA — PC 1.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **JAZZ JACKRABBIT** — REG. 6.500 / SHA. 750 — 386, 4 Mb, VGA











- **JIM POWER** — OFERTA — PC 1.995 — 386, 1 Mb, VGA
- **JUMP** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **JUNGLE BOOK** — 486, 4 Mb, VGA
- **JUNGLE STRIKE** — CD 5.495 / PC 4.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **KRUSTY'S FUN HOUSE** — OFERTA — PC 2.495 — 285, 1 Mb, VGA
- **LA MITAD OSCURA** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **LAST BOUNTY HUNTER** — CD 6.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **LEGEND OF MYRA** — OFERTA — PC 975 — 386, 4 Mb, VGA
- **LODE RUNNER** — CD 6.495 / PC 5.095 — 386, 4 Mb, VGA







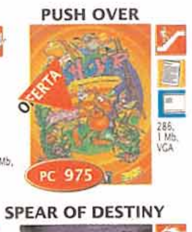


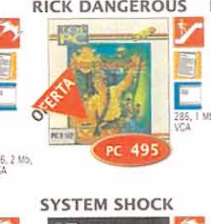


- **LUCKY LUKE** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **MAD DOG II, THE LOST GOLD** — OFERTA — CD 4.990 — 385, 1 Mb, VGA
- **MAD DOG MCCREE** — OFERTA — CD 3.990 — 385, 1 Mb, VGA
- **MAGIC CARPET 2** — CD 6.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **MEGAMAN X** — CD 8.495 — 486, 4Mb, VGA
- **MYSTIC TOWERS** — REG. 4.500 / SHA. 750 — 286, 1Mb, VGA
- **NOVASTORM** — CD 8.095 — 386, 4 Mb, VGA
- **ONE STEP BEYOND** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **PAPERBOY 2** — OFERTA — PC 1.495 — 286, 1 Mb, VGA








- **PITFALL** — CD 6.995 — Windows 95
- **PLANET STRIKE** — REG. 4.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **PRINCE OF PERSIA** — OFERTA — PC 1.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **PROJECT-X** — OFERTA — PC 1.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **PUSH OVER** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **QUARANTINE** — OFERTA — PC 2.995 — 386, 4 Mb, VGA
- **RAPTOR** — CD 6.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750 — 386, 2 Mb, VGA
- **RICK DANGEROUS** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **RISE OF THE TRIAD** — CD 7.990 / PC Reg 7.450 / Sha 750 — 386, 4 Mb, VGA












- **ROGER RABBIT** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **SEAL TEAM** — OFERTA — CD 2.990 / PC 1.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **SINK OR SWIN** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **SPACE ACE** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **SPEAR OF DESTINY** — REG. 6.990 — 286, 1 Mb, VGA
- **STROPER** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **SUPERMAN** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **SYSTEM SHOCK** — CD 6.295 / PC 7.195 — 486, 4 Mb, VGA
- **TERMINAL VELOCITY** — CD 7.990 / PC Reg 7.990 / Sha 750 — 486, 4 Mb, VGA











- **THE RAVEN PROJECT** — CD CONS.
- **THE ULTIMATE DOOM** — CD 5.495 / PC 5.495 — 386, 8 Mb, VGA
- **WETLANDS** — CD CONS.
- **WHO SHOT JOHNNY ROCK?** — OFERTA — CD 4.990 — 286, 1 Mb, VGA
- **WIZKID** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **WOLFESTEIN 3D** — PC 6.500 — 386, 1 Mb, VGA
- **XENOBOTS** — OFERTA — PC 1.495 — 386, 2 Mb, VGA
- **XENOMORPH** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **ZORRO** — CD 5.495 — 386, 4 Mb, VGA















ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MÚSICA · SHAREWARE · UTILIDADES



simuladores

APACHE LONGBOW



Digital Integration, creadora del F-16 Combate Pilot, presenta la primera simulación del Apache Longbow en todo detalle en tres escenarios reales: Yemen, Chipre y Korea. Reproduce fielmente los detalles del terreno gracias a las texturas y fuentes de luz. Opción de 2 jugadores como piloto/copiloto o combate cuerpo a cuerpo, o hasta 16 jugadores en dos equipos en red. Dispone de 10 misiones de entrenamiento, 60 de combate y 3 campañas.

486, 8 Mb, VGA

CD 7.495

FLIGHT UNLIMITED



Sensacional simulador de vuelo con la más avanzada tecnología de modelado producida en ordenador, dotado de escenarios fotorealistas y mapeados tridimensionales reproducidos en tiempo real. Todos los aparatos disponibles son avionetas, por lo que las opciones del juego abarcan desde lecciones de vuelo interactivas, hasta vuelo acrobático y competiciones de carreras de obstáculos.

486, 8 Mb, VGA

CD 7.495

WEREWORLF VS COMANCHE





Dos excelentes juegos en 2 CD's. Vuela en el último helicóptero ruso, el Werewolf, o experimenta el nuevo Comanche 2.0. En conjunto suman más de 100 misiones e incorporan escenarios mejorados con tecnología Voxel Space. Se pueden jugar independientemente contra el ordenador o uno contra el otro a través de modem, red o cable.

486, 8 Mb, VGA

CD 7.495






















Título	Precio	Requisitos
1942 PACIFIC AIR WAR	CD 8.995 / PC 7.195	286, 1 Mb, VGA
1944 ACROSS THE RHINE	CD 7.995	386, 4 Mb, SVGA
5TH FLEET	CD CONS.	386, 4 Mb, VGA
ACES OF THE DEEP	CD 8.495 / PC 7.495	386, 4 Mb, VGA
ACES OF THE PACIFIC (OFERTA)	CD 2.490	
AIR POWER	CD 7.495	
ARMORED FIST (OFERTA)	CD 2.995	386, 4 Mb, VGA
ATAC (OFERTA)	PC 1.995	285, 2 Mb, VGA
B-17 FLYING FORTRESS (OFERTA)	CD 1.995 / PC 2.495	286, 1 Mb, VGA
COMBAT AIR PATROL	CD 6.495 / PC 6.495	486, 4 Mb, VGA
DOG FIGHT (OFERTA)	CD 1.995	386, 1 Mb, VGA
ELITE PLUS (OFERTA)	CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
F-14 FLEET DEFENDER	CD 8.995 / PC 7.195	386, 4 Mb, VGA
F-14 TOMCAT (OFERTA)	PC 1.495	286, 1 Mb, VGA
F-15 STRIKE EAGLE II (OFERTA)	CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
F-15 STRIKE EAGLE III (OFERTA)	CD 1.995	386, 2 Mb, VGA
F-19 STEALTH FIGHTER (OFERTA)	CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
F-117 A (OFERTA)	CD 1.995 / PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
FALCON 3.0 (OFERTA)	CD 3.990	386, 4 Mb, VGA
FIGHTER WING	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
FIRST ENCOUNTERS	CD CONS.	386, 4 Mb, VGA
FLIGHT LIGHT	CD 7.495 / PC 7.495	286, 1 Mb, VGA
FLIGHT SIMULATOR 5.1	CD 8.995 / PC 6.995	386, 2 Mb, VGA
GUNSHIP 2000 (OFERTA)	CD 1.995 / PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
HARPOON (OFERTA)	CD 3.095	386, 1 Mb, SVGA
HARPOON II	CD 9.495 / PC 8.995	386, 4 Mb, VGA
HARRIER JUMP JET (OFERTA)	CD 1.995 / PC 1.995	286, 1Mb, VGA
KNIGHTS OF THE SKY (OFERTA)	PC 2.495	286, 1 Mb, VGA
M1 TANK PLATOON (OFERTA)	CD 1.995 / PC 1.995	286, 1 Mb, SVGA
OVERLORD (OFERTA)	CD 1.995	
PORTS OF CALL (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA
PRIVATEER (OFERTA)	CD 2.990 / PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
REACH FOR THE SKIES (OFERTA)	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
RENEGADE	CD CONS.	386, 4Mb, VGA
SAIL 95	CD CONS.	
SEA WOLF (OFERTA)	CD 2.990 / PC 1.995	385, 4 Mb, VGA
SILENT SERVICE II (OFERTA)	CD 1.995 / PC 2.495	286, 1 Mb, VGA
SPACE SHUTTLE (OFERTA)	CD 3.095	386, 1Mb, VGA
SPACE SIMULATOR	PC 8.995	386, 1 Mb, VGA
STAR CONTROL 1 & 2 (OFERTA)	CD 3.990	285, 1 Mb, VGA
STRIKE COMMANDER (OFERTA)	CD 2.990 / PC 1.995	486, 4 Mb, VGA
STUNT ISLAND (OFERTA)	PC 2.495	386, 1 Mb, SVGA
SUPER VGA HARRIER (OFERTA)	PC 1.995	385, 2 Mb, SVGA
TANK COMMANDER	CD 6.495	386, 4Mb, VGA
TASK FORCE 1942 (OFERTA)	CD 1.995	286, 2 Mb, VGA
TIE FIGHTER	PC 6.995	386, 2 Mb, VGA
US NAVY FIGHTERS	CD 8.095	486, 4 Mb, SVGA
WING COMMANDER I/II	CD 5.990	386, 2 Mb, VGA
WING COMMANDER II (OFERTA)	CD 2.990	386, 2 Mb, VGA
WING COMMANDER III	CD 9.995	486, 8 Mb, VGA
WING COMANDER ARMADA (OFERTA)	PC 1.995	386, 4Mb, VGA
WINGS OF GLORY	CD 6.495	486, 8 Mb, VGA
X-WING (OFERTA)	CD 3.490 / PC 2.995	386, 2 Mb, VGA
ZEPPELIN	CD 9.895	285,2 4Mb, VGA

video



STREET FIGHTER II
LA PELICULA DE ANIMACION











Título	Precio
DBZ10-LOS 3 GRANDES SUPER SAYANOS	1.995
DBZ11-ESTALLA EL DUELO	1.995
DBZ12-LOS GUERREROS DE PLATA	1.995
DBZ13 EL ULTIMO COMBATE	1.995
DBZ14-UN FUTURO DIFERENTE	1.995
UROTSUKIDOJI I	1.995
UROTSUKIDOJI II	1.995
UROTSUKIDOJI III (Episodio 1)	2.495
UROTSUKIDOJI III (Episodio 2)	2.495
UROTSUKIDOJI III (Episodio 3)	2.495



ANIME

Título	Precio
AKIRA	1.995
AVENTURA MISTICA (DBZ2)	1.995
BUBBLEGUM CRISIS	1.995
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
EL MAS FUERTE DEL MUNDO (DBZ5)	1.995
EL SUPER GUERRERO SON GOKU (DBZ7)	1.495
GARLICK JUNIOR INMORTAL (DBZ4)	1.995
GUERREROS DE FUERZA ILIMIT. (DBZ9)	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
LA BELLA DURMIENTE CASTILLO (DBZ3)	1.995
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON (DBZ1)	1.995
LA SUPER BATALLA (DBZ6)	1.995
LOS MEJORES RIVALES (DBZ8)	1.995
LUPIN III	2.995
MACROSS II	2.995
MACROSS II 2 (EP. 3 Y 4)	2.995
MACROSS II 3 (EP. 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
OH MY GODDESS! (1 Y 2)	2.995
OH MY GODDESS! (3 Y 4)	1.995
OH MY GODDESS! ESPECIAL	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2 2: AGUA PARA RANMA	1.995
RANMA 1/2 3: AKANE Y HERMANAS	1.995
RANMA 1/2: BUSCANDO A SHAMPOO	2.495
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 3	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 4	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995
THE COCKPIT	2.995
EL GIGOLO	1.995
GREEN LEGEND RAN 1	1.995
GREEN LEGEND RAN 2	1.995
HEROES DE LA GALAXIA	2.495
LOVE CITY	2.995
MOLDIVER (EP. I & II)	2.495
TENCHI MUYO	2.495
UROTSUKIDOJI III - EP. 4	2.495

CARTOONIA

Título	Precio
ARION	2.995
CITYHUNTER	1.995
CITYHUNTER 2	1.995
DIGITAL DEVIL STORY	2.495
DOUBLE DRAGON	2.495

MANGA

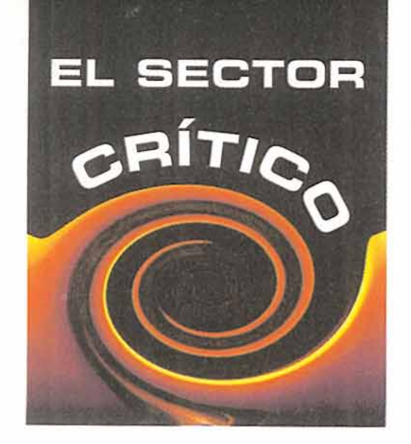
Título	Precio
1x3 DIOS	1.995
1x3 DIOS (PARTE 2)	1.995
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESEED	2.995
DANGAIOH	2.995
DEVIL MAN	2.995
DEVIL MAN 2	1.995
DOMINIUN TANK POLICE 2 (ACT. III, IV)	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS II	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS III	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS IV	1.895
EL MUNDO DE RUMIKO	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 2 (DIANA R/S.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 3 (BOSQUE S/R.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 4 (MARIS)	1.995
EL VIENTO DE AMNESIA	2.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13	2.995
GUYVER (DATA 1)	1.495
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LA LEYENDA DE LOS 4 REYES	2.495
LENSMAN	2.995
MACROSS PLUS	1.995
MONSTER CITY	2.995
NEW DOMINION TANK POLICE (ACTO V)	1.495
NINJA SCROLL	2.995
ODIN	2.495
PATLABOR	2.995
PROYECTO A-KO	2.995
RG VEGA	2.995
ROUJIN-Z	2.995
ROYAL SPACE FORCE	2.995
SPACE ADVENTURE COBRA	2.995
TOKYO BABILON	2.495
TOKYO BABILON 2	1.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI II	1.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	1.995

STRONG VIDEO

Título	Precio
A BETTER TOMORROW	2.995
BOILING POINT	2.995
BRAINDEAD	2.995
BRIDE OF THE MONSTER	1.995
EL REY DE LA MUERTE	2.995
GLEN OR GLENDA	1.995
GODZILLA CONTRA GHIDORA	2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA	2.995
GUNHED	2.995
HARD-BOILED	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LAS AV. SECRETAS DE TOM THUMB	1.995
LEPRECHAUN	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
NEKROMANTIK	2.995
NEKROMANTIK 2	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
ROBOCOP 6	2.995
SONATINE	2.995
TETSUO II, APOTEOSIS FINAL	2.995
TETSUO, EL HOMBRE DE ACERO	2.995
VIOLENT COP	2.995

X-MEN

Título	Precio
X-MEN 1: NOCHE DE LOS CENTINELAS	1.495
X-MEN 2: MAGNETO Y REUNIONES	1.495
X-MEN 3: CORAZONES CAUTIVOS	1.495



LO MEJOR DEL MES

La minisección ha tenido este mes una transformación para mejor, pues como otras veces la distribuidora Proeinsa ha sido objeto de críticas por nuestra parte acerca de sus traducciones, nos ha parecido oportuno elogiar la labor traductora de sus últimos lanzamientos, que alcanza cotas de auténtica magistralidad en el juego «1944 Across The Rhine», por poner un ejemplo.



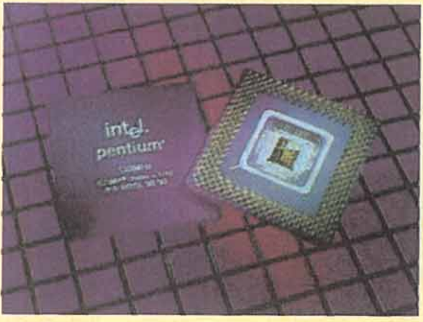
¿Cómo... es posible que a nadie en España se le haya ocurrido todavía hacer juegos de estrategia inspirados en la historia de nuestro país?

¿Cuántas... compañías de software independientes quedarán dentro de un año de seguir la tendencia de fusiones actual?

¿Cuándo... mejorarán los fabricantes de componentes para PC los manuales de sus tarjetas para que cualquiera pueda montarse o mejorar su ordenador con facilidad?

¿cuáles... serán las consecuencias en nuestro país de la guerra de precios que se está desatando en UK entre todas las nuevas máquinas?

¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?



A tenor de las cartas que hemos recibido tanto en esta sección como en la de Cartas al Director, nos damos cuenta de que muchos de vosotros estáis algo "quemadillos" porque ya no os funcionan los juegos que salen, vuestro ordenador se os queda anticuado, no tenéis ni un duro para compraros uno nuevo, etc. Pero es que la evolución del soft y el hard es imparable, pese a quien pese, y la informática es el sector más cambiante. Y respecto a este tema, algunos de vosotros habéis dicho cosas como ésta de **Marco Cepile**, de Sevilla: ... *Los programadores nos ofrecen productos cada vez más sofisticados y, si cabe decir, perfectos, pero todo tiene su precio. Es absurdo pedir soft para un 286, no es rentable, es sencillamente absurdo. La obsolescencia ha sido siempre el contra por excelencia de los ordenadores, y lo olvidamos o no queremos recordarlo muy frecuentemente. Sólo cabe resignarse y llevarlo con dignidad. Muchas veces olvidamos la ley de oro: no esperes hasta mañana para comprarte un PC o acabarás por no comprarte ninguno.* En el otro extremo, **Jaime José Pino** desde Pontevedra opina así: ... *A ver si los programadores se dan cuenta de que la mayoría de su público disfruta sus videojuegos con máquinas más modestas de las cuales no se aprovecha todo su potencial por la grácil idea de unos programadores que no escatiman en medios. Me parece que las últimas maravillas están perdiendo algo que antes con menor potencia se conseguía: la adicción.*

Con estas opiniones, más alguna otra de números anteriores, deberíamos tener ya todos las ideas claras acerca de este tema. Para los que queráis exponer nuevos temas de queja, o si aún queda alguien por aportar algo nuevo sobre el de hoy, enviad vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4, SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, 28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **EL SECTOR CRÍTICO**

HUMOR por ventura y Nieto





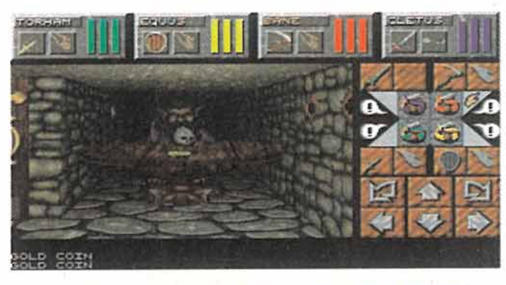
FORMIDABLE...

... que los fabricantes de software y hardware piensen cada vez más en nuestros sufridos y castigados bolsillos, y fomenten iniciativas que nos permitan que sus productos estén al alcance de todos. Nos referimos a la compañía Goldstar, que ha puesto en marcha una campaña para financiar la compra de su consola 3DO y así acercarla a los usuarios que quieran abordar las nuevas tecnologías. El método es sencillo. En este ejemplar de Micromanía publicamos un cupón de Goldstar junto a su publicidad. Con sólo presentar ese cupón en la tienda donde se vaya a adquirir la consola, podremos acogernos a una financiación bancaria que nos permitirá tener nuestra 3DO por tan sólo 130 ptas diarias. Es indudable que es una muy buena idea que otras muchas compañías debieran adoptar, pues así quizás aumentarían sus ventas. Mejor para ellos y también para todos los usuarios.



LAMENTABLE...

... que cuando Origin, y más específicamente Richard Garriot, están poniendo toda su ilusión en el desarrollo de «Ultima IX», el género de los JDR esté en una de sus horas más bajas. Es como si las compañías se hubiesen puesto de acuerdo en no desarrollar ningún título de este tipo, salvo contadas excepciones como «Dungeon Master II». Podríamos pensar que es que no llegan JDRs a España, pero es una verdad a medias, ya que en el extranjero también son difíciles de encontrar. ¿Por qué? Pues porque no los hay. No se puede dejar morir un género que cuenta con tantos



adeptos, y tan incondicionales, en el mundo. Desde aquí hagamos un llamamiento firme para que las productoras de videojuegos reactiven los JDR, porque es algo que los usuarios están pidiendo a gritos. ¿Y es que, si no, que sería de Ferhergón y sus Maniacos del Calabozo?

ACID HOUSE



DONDE DIJO DIGO...

Si existe un dicho en esta vida al que siempre hay que ofrecer el máximo respeto, es aquel que reza "rectificar es de sabios". Claro que, ese otro que dice "nunca digas de este agua no beberé" –o este cura no es mi padre, también muy popular–, no es moco de pavo.
Y si alguien pensara que a este humilde columnista le ha dado una fiebre por los refranes, o se ha hecho a precio de saldo con un libro de citas populares, y debe amortizarlo, que deseche semejante idea. Aunque no estaría mal tener algo así, para ciertos momentos.
Momentos, por ejemplo, como éste.
Momento en que, no por lo habitual, deja de ser frustrante, como las compañías hacen lo que les sale prácticamente de las narices con los juegos, las máquinas, y vaya usted a saber qué más.
Veamos un ejemplo:
- "Jefe, bájeme usted el precio de la "Marte", que en Japón y Estados Unidos ya está más barata.
¡Ande, sea majo!"
- "¡Te he dicho que no, y es que no! ¡Que no bajo el precio!"
- "Venga hombre, no sea malo."
- "¡Que no! No pienso hacerlo hasta que pase mucho, pero mucho tiempo..."

(Un inciso. El precio de "Marte" acaba de bajar diez mil pesetas. Los afortunados que se la pudieron comprar hace uno o dos meses estarán agradeciéndolo infinitamente.)

- "¿Lo ves? Te dije que el precio estaba a punto de bajar. Tenías que haber informado a tus lectores antes."
- "¡¡¡¿¿¿???!!!"

Veamos otro fastuoso ejemplo:
- "¡Oye, oye! Vamos a sacar 'Beyond 128' a finales de año."
-"Es estupendo. Tengo muchas ganas de ver los juegos."
-"Sí, ya te daré información."
A los quince días...
-"¡Oye, oye! Que vamos a sacarla en abril. Es que la quieren lanzar antes en otros sitios."
-"Vaya por Dios, qué mala suerte. Pero al menos, el material seguirá estando disponible, ¿verdad?"
-"Pues mira, ya no. Pero te puedes ir a Japón a por él, a tu propio riesgo."
-"¿Y eso?"
-"¡Ah, sorpresa!"

Y aquí, a uno se le queda cara de haba.

Más cosas.

- "Estas navidades van a salir «Popicho Fighter» y «Master XX»."
- "Genial, ya era hora. La gente lleva esperándolo más de un año."
- "Pues ya está acabado. De verdad."
Una semana después...
- "Oye, que mejor lo vamos a lanzar el verano que viene. Es que tenía un pequeño fallo."
- "Y, ¿un pequeño fallo lo hace retrasarse siete meses?"
- "Pero, después de esperar tres años, te tendría que dar igual unos mesecitos de nada... Además, ahora no te doy la información, ¡hala!"
-("Pues qué bien.")

Y luego, llegan las navidades. Alegría, los Reyes Magos, turrón, mazapán, indigestiones, carteras vacías en los Grandes Almacenes... Y te crees que, en realidad, todo había sido una broma del día de los inocentes, pero adelantada.
Y resulta que no.

Resulta que aquí, mis amigos, donde dicen digo ahora dicen Diego. Lo que no significa que, en breve, todo resulte un fiasco y lo que digan sea Dieguito, o Dígame, o dimes y diretes, o...
O, ¿es que nos están tomando el pelo?
Si uno tuviera mala leche, pensaría que es así. Pero no. No puede ser.
Porque, ¿quién va a creer a estas alturas de la vida, en una conjura judeomasónica?
Vaya, así que, ¿los del gobierno dicen que todo es un complot para echarles?
Y nosotros con estos pelos.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT	CPU MÍNIMA	CPU RECOM	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO(*)	OTROS
AL UNSER JR. ARCADE RAC.	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	2 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECLADO	TODAS LAS TARJ.	WINDOWS 95
COMMANDER BLOOD	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (540 KB BASE)	6 MB	VGA	SIMPLE	RATON	SB	----------
FIFA SOCCER 96	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB (16 MB RECOM.)	5 - 30 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, PAD	SB, RL, GR	MODEM
KYRANDIA 3	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	10 MB	VGA	SIMPLE	RATON	SB, GR	----------
LOADSTAR	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB	NADA	VGA	DOBLE	TECL, RAT.	AD, SB, MIDI	----------
LORDS OF MIDNIGHT	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB	10 MB	VGA	DOBLE	RATON	AD, SB RL, GR	----------
MARINE FIGHTERS	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/90	8 MB	24 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT.	AD, SB, RL, MIDI	THRUSTMAST.
MECHWARRIORS 2	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	45 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECLADO	SB, RL, GR, MIDI	MODEM
PC FUTBOL 4.0	DISCO, CD	CD	386DX/25	486DX/33	4 MB (500 KB BASE)	2 - 60 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO	SB	----------
PITFALL	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	NADA	SVGA	DOBLE	TECL, PAD	TODAS LAS TARJ.	WINDOWS 95
PGA TOUR 96	CD	CD	486DX/50	PENTIUM/60	8 MB (16 MB RECOM.)	2 - 40 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATON	SB, GR	COMP WIN95
PRIMAL RAGE	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	2 - 47 MB	VGA/SVGA	SIMPLE	TECL, PAD	AD, SB, RL, GR	COMP WIN95
SAIL 95	DISCO	DISCO	486DX/33	486DX2/66	8 MB	23 MB	SVGA	NO	RATON	TODAS LAS TARJ.	WINDOWS
ULTIMATE DOOM	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	20 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO	AD, SB, RL, GR	RED
WEREWOLF VS COMANCHE	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	8 MB	2 -12 MB	VGA	SIMPLE	TECL, JOY.	AD, SB, RL	RED, MODEM

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI









¡NADIE TE OIRA GRITAR EN PLENA CARRERA!



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Tel. Soporte Técnico: (93) 425 20 06